

特許協力条約

EP

US

PCT

国際調査報告

(法8条、法施行規則第40、41条)
(PCT18条、PCT規則43、44)

出願人又は代理人 の書類記号 00804AZ(PCT)	今後の手続きについては、国際調査報告の送付通知様式(PCT/ISA/220)及び下記5を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JP00/05693	国際出願日 (日.月.年) 24.08.00	優先日 (日.月.年) 31.08.99
出願人(氏名又は名称) アルゼ株式会社		

国際調査機関が作成したこの国際調査報告を法施行規則第41条(PCT18条)の規定に従い出願人に送付する。
この写しは国際事務局にも送付される。

この国際調査報告は、全部で 3 ページである。

この調査報告に引用された先行技術文献の写しも添付されている。

1. 国際調査報告の基礎
 - a. 言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願がされたものに基づき国際調査を行った。
 - この国際調査機関に提出された国際出願の翻訳文に基づき国際調査を行った。
 - b. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際調査を行った。
 - この国際出願に含まれる書面による配列表
 - この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 - 出願後に、この国際調査機関に提出された書面による配列表
 - 出願後に、この国際調査機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 - 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった。
 - 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記録した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。
2. 請求の範囲の一部の調査ができない(第I欄参照)。
3. 発明の単一性が欠如している(第II欄参照)。
4. 発明の名称は
 - 出願人が提出したものと承認する。
 - 次に示すように国際調査機関が作成した。
5. 要約は
 - 出願人が提出したものと承認する。
 - 第III欄に示されているように、法施行規則第47条(PCT規則38.2(b))の規定により国際調査機関が作成した。出願人は、この国際調査報告の発送の日から1カ月以内にこの国際調査機関に意見を提出することができる。
6. 要約書とともに公表される図は、
第 2 図とする。 出願人が示したとおりである。
 - 出願人は図を示さなかった。
 - 本図は発明の特徴を一層よく表している。
 - なし

A. 発明の属する分野の分類(国際特許分類(IPC))

Int. Cl' A63F7/02

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料(国際特許分類(IPC))

Int. Cl' A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922年-1996年
日本国公開実用新案公報	1971年-2000年
日本国登録実用新案公報	1994年-2000年
日本国実用新案登録公報	1996年-2000年

国際調査で使用した電子データベース(データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリーエ	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP, 11-192351, A (タイヨーエレック株式会社) 21. 7月. 1999 (21. 07. 99) 全文, 第1-27図	1-7, 9, 10 8, 11-17
	全文, 第1-27図 (ファミリーなし)	
Y	JP, 10-127877, A (株式会社ソフィア) 19. 5月. 1998 (19. 05. 98) 全文, 第1-19図 (ファミリーなし)	8, 12-17

 C欄の続きにも文献が列挙されている。 パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

- 「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
- 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
- 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献(理由を付す)
- 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
- 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

- 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
- 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
- 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
- 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

07. 12. 00

国際調査報告の発送日

19.12.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官(権限のある職員)

土屋 保光

2N 9233



電話番号 03-3581-1101 内線 3277

This Page Blank (uspto)

C (続き) 関連すると認められる文献		関連する請求の範囲の番号
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	
Y	JP, 8-117408, A (サミー工業株式会社) 14. 5月. 1996 (14. 05. 96) 段落番号【0022】 (ファミリーなし)	16

This Page Blank (uspto)

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有權機關
國際事務局



(43) 國際公開日
2001年3月8日 (08.03.2001)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 01/15788 A1

(51) 國際特許分類⁷:

A63F 7/02

(71) 出願人(米国を除く全ての指定国について): アルゼ株式会社(ARUZE CORPORATION) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟 Tokyo (JP).

(22) 國際出版品

2020 年 3 月 31 日 (2020-03-31)

(25) 國際出願の申請

四三

(72) 発明者: および

(75) 発明者/出願人(米国についてのみ): 稲垣弘毅(IN-AGAKI, Hirotaka) [JP/JP]. 早坂栄一(HAYASAKA, Eiichi) [JP/JP]. 白井宏明(SHIRAI, Hiroaki) [JP/JP]. 小岩達明(KOIWA, Tatsuaki) [JP/JP]. 若林英一(WAKABAYASHI, Eiichi) [JP/JP]. 海老原信夫(EBIHARA, Nobuo) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25
有明フロンティアビルA棟 アルゼ株式会社内 Tokyo (JP).

100

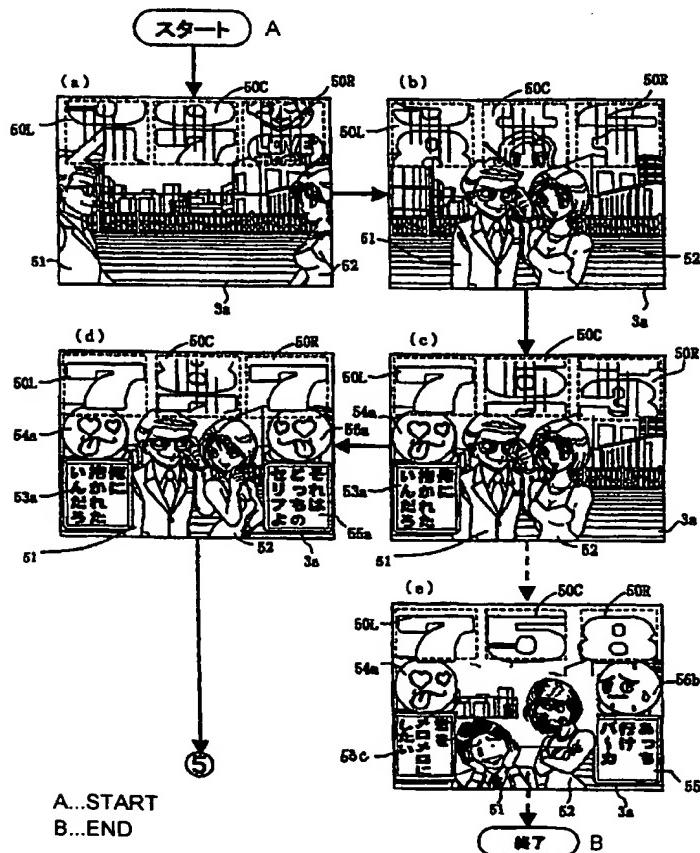
(30) 優先權三一九：

31 Apr 01 / 20 mos.
1999年8月31日 (31.08.1999) JP
1999年8月31日 (31.08.1999) JP

〔續著有〕

(54) Title: PLAYING MACHINE

(54) 発明の名称: 遊技機



(57) Abstract: A playing machine comprises display means (3a) for displaying a special pictorial pattern indicating transition to a special play state if a predetermined stop mode is shown when a changing display is stopped in predetermined display areas (50L, 50C, 50R) and rendering a display concerning the play and control means for determining the result of the stop of the changing display and controlling the display by the display means (3a) according to the determination. The control means controls the display means (3a) to display a scenario from beginning to end during the period from the start to the end of the changing display. The display means (3a) displays a pictorial pattern concerning the play and renders a display pattern indicating the probability of changing to a special play state.

WO 01/15788 A1

〔続葉有〕



- (74) 代理人: 宮川貞二, 外(MIYAGAWA, Teiji et al.); 〒 添付公開書類:
160-0005 東京都新宿区愛住町23番地 Woody21, 5階 — 國際調査報告書
Tokyo (JP).
- (81) 指定国(国内): AU, US, ZA.
- (84) 指定国(広域): ヨーロッパ特許(AT, CH, DE, FR, GB). 2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約:

変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄を所定の表示領域50L, 50C, 50Rに表示すると共に遊技に関連した演出表示を行う表示手段3aと、変動表示の停止結果を決定し、その決定に応じて表示手段3aでの表示を制御する制御手段とを備える。制御手段は、所定の表示領域50L, 50C, 50Rでの変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段3aを制御する。また、表示手段3aは特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示する。

明細書

遊技機

5 技術分野

本発明は、遊技に関連する図柄を表示する表示手段と、該表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10 背景技術

弾球遊技機の一種のパチンコ遊技機においては、所定の条件が成立すると図柄（以下、「特別図柄」という）を変動表示する表示手段を設け、その変動表示が所定の特別図柄の組合せで停止した場合に遊技者に利益を与えるようにしたもののが提供されている。このような表示手段として、近年では様々な演出表示が可能な液晶表示器等の電気的表示装置が多く用いられている。

上記のような遊技機における遊技者の最大の関心は、遊技者にとって有利な特別遊技状態、いわゆる「大当たり」となる特別図柄の組合せで停止するか否かにある。この特別図柄の組合せは、例えば、“7—7—7”のように3つの特別図柄が揃った場合である。従って、遊技者は、変動表示される特別図柄を注意深く目で追うこととなる。

ところが、この特別図柄の変動表示は高速で行われるため、実際には、遊技者が見えない図柄を目で追っているようなものである。また、特別図柄の停止結果が出るまでは、単調で面白みがなく、遊技者は飽きてしまう。また、遊技者は、高速変動する特別図柄を目で追うことで目が疲れてしまう。

近年、特定の特別図柄があと一つ停止すると大当たりになる状態（いわゆる「リーチ状態」）になったとき、変動表示される特別図柄とは別のキャラクタ図柄等を出現させたりして、通常の表示動作とは別の表示動作（リーチ演出又はリーチアクション）を行うことにより、遊技者に大当たりが近づいていることを認識させたり、そのリーチ演出にストーリー性を持たせる等、遊技の興奮を高める表示を

行うものが登場してきている。しかし、リーチ状態となるまでは、高速変動する特別図柄を目で追うことには変わりはない。

また、リーチ状態となる前にキャラクタ図柄等を出現させて演出表示を行うものもある。

5 例えば、特別可変表示装置での特別遊技状態の発生を決定するための特別図柄の表示に加えてキャラクタがゴルフを行う動画像を表示し、この動画像の表示結果を特別図柄の表示結果に対応して設けたものがある。例えば、特別図柄の変動表示中、キャラクタがゴルフのティーショットを一連の動作として行う動画像を表示し、ゴルフボールがピンに入ると大当たり図柄が表示され、ゴルフボールがピ
10 ンから外れるとハズレ図柄を表示する。また、この動画像では、ゴルフという共通のストーリー性を有する複数種類に設定しており、特別図柄の始動回数に応じて表示するゲームを切り換え制御する。

また別の従来技術として、特別図柄の可変表示による遊技（可変表示遊技）が行われている間、この可変表示遊技と連動して予備可変表示遊技が行われ、この
15 予備可変表示遊技では、キャラクタ図柄が、可変表示する特別図柄を弾くことで、停止図柄を抜き出すような装飾表示を行うものも知られている。

また、さらに別の従来技術として、特別図柄表示装置の変動表示と同期するように構成された動画情報を映像表示装置に表示することとし、その動画情報の例として、釣り人が糸を垂らした段階から魚を釣り上げる段階までのストーリーを、
20 大当たり状態、リーチ状態、ハズレ状態に対応させて示すものもある。具体的には、特別図柄表示装置の停止図柄として確定した特別図柄に対応した特定の図柄が描かれたタコやサメ等のキャラクタ図柄を、特別図柄表示装置の変動表示中に出現させる。

さらに、変動表示中に出現させるキャラクタやその組合せによって、リーチ演出が出現するかどうかを示すリーチ発展率や大当たり信頼度の大小を表わし、表示させるリーチ演出のパターンによって大当たり信頼度の大小を表わすことにより、遊技者の遊技結果についての期待感を高める工夫がされているものもある。

しかし、以上のような従来技術では、動画像で示されるストーリーは特別図柄の最終的な停止結果に対応した画像を異ならせただけで、可変表示中のストーリ

一性は共通しているため、ストーリー展開が容易に予想でき長時間見ていれば飽きてしまう。

また、リーチ状態となった後にハズレとなる場合、リーチ状態とならずにハズレとなる場合のいずれの場合でも、表示される動画像（ゴルフボールがピンから外れることを示す）の内容は同一であるため、この動画像を見ているだけでは、リーチ状態になっているのかどうかが認識できないまま遊技が終了してしまう。すなわち、遊技者が遊技状態を知るためにには、結局、単調な特別図柄の変動表示から注意を逸らすことができない。

また、共通のストーリー性を有する複数種類の動画像を設定していても、単調なパターン表示の繰り返しであるため、遊技者は飽きてしまう。

上記別の従来技術では、キャラクタ図柄による予備可変表示遊技は、可変表示遊技に連動しているため、ここでも、結局、単調な変動表示から注意を逸らすことができない。

上記さらに別の従来技術では、タコやサメ等のキャラクタ図柄が確定した停止図柄を示すというように、動画情報が特別図柄との密接な関連で表現されており、遊技状態を知るためにには、動画情報を見た後、変動表示が停止する毎にその停止結果を逐一確認する必要がある。また、リーチ状態になるまではストーリーの中心となるキャラクタ図柄（釣り人）の変化は見られず、単調である。さらに、左右の特別図柄が揃わざリーチ状態とならない場合は、動画情報によるストーリーが完結しないため、遊技者は、これら動画情報を見ているだけでは、遊技状態を把握できない。すなわち、動画情報による演出表示を行ったとしても、遊技者にとって、結局、変動表示する特別図柄を注視することには変わりがない。

さらに、大当たり抽選での抽選確率を変動させる機能を持たせた遊技機（いわゆる確変機）のように、長時間にわたり変動表示による遊技が連続的に行われる遊技機では、上述の「目が疲れる」、「変動表示が単調で飽きる」という問題はより大きくなる。しかも、この変動表示の停止結果は、ほとんどの場合がハズレで、その多くはリーチ状態にもならないため、変動表示に注視することは多くの無駄な労力を費やすこととなる。

また、演出表示の中には、「大当たり信頼度が高い」というような遊技者にとつ

て有益な情報を示すものがあり、このような演出表示を発見することを遊技中の楽しみとしている遊技者もいる。かかる遊技者にとっては、演出表示の内容を理解するのが難しいからといってその内容を解説表示することは、却って、遊技の楽しみを損なうことになる。

5 本発明の目的は、変動表示される特別図柄を見ていなくても、演出表示を見ているだけで、大当たり、リーチ発展、ハズレ等の遊技展開が確実に理解できる遊技機を提供することである。

また本発明の別の目的は、遊技者にとって有益な情報を示す特定の演出表示を発見するという楽しみを損なうことなく、演出内容を把握できるようにした遊技
10 機を提供することである。

発明の開示

本発明の第1の態様の遊技機は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄の表示、及び遊技に関連した
15 演出表示を行う表示手段と、変動表示の停止結果を決定し、該決定に応じて表示手段の表示を制御する制御手段とを備えた遊技機であって、該制御手段は、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段を制御するように構成される。

第2の態様は、演出表示のシナリオの結末は、特別遊技状態に移行するか否か
20 を示すことを特徴とする。

第3の態様は、制御手段は、変動表示の停止タイミングに応じて、シナリオの内容が進行するような演出表示となるように前記表示手段を制御するように構成されたことを特徴とする。

第4の態様は、制御手段は、変動表示の停止タイミングに關係なく、シナリオの内容が進行するような演出表示となるように前記表示手段を制御するように構成されたことを特徴とする。

第5の態様は、変動表示があと1つの特別図柄を所定の停止態様で停止すれば特別遊技状態へ移行することを示すリーチ状態となれば、制御手段は、シナリオの内容の発展を示すように演出表示を変化させるように構成されたことを特徴と

する。

第6の態様は、シナリオの内容の発展は、演出表示として表示される背景の変化によって表わされることを特徴とする。

第7の態様は、演出表示で示されるシナリオの進行形態は、演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なることを特徴とする。
5

第8の態様は、演出表示は、演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示される付属図柄によって、特別遊技状態への移行を示唆することを特徴とする。

第9の態様では、表示手段は、特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、演出表示の表示領域を大きく構成されている。

10 第10の態様は、遊技に関連した図柄を表示する表示手段と、該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え、該制御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行い、該演出表示によって示されるシナリオの結末が所定の結末となれば特別遊技状態へ移行することを示すように表示手段を制御することを特徴とする。

15 第11の態様は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能に、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能を附加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体である。

20 本発明の第12の態様は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄と、特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示する表示手段を備え、該表示手段は、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係についての示唆表示を行うことを特徴とする。

25 第13の態様は、示唆表示は、演出図柄のうち特別遊技状態に移行する確率が高いものがどれかについて示唆することを特徴とする。

第14の態様は、示唆表示は、演出図柄と同一図柄又は関連する図柄を表示することであることを特徴とする。

第15の態様は、示唆表示は、動画による表示であることを特徴とする。

第16の態様は、示唆表示は、遊技が行われていないとき又は特別図柄の変動表示が行われていないときに表示されることを特徴とする。

第17の態様は、変動表示される図柄が所定の停止態様で停止することで特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能に、演出図柄と確率との関係についての示唆表示を行う機能を付加したゲームプログラムが記録された記録媒体である。

本発明の第1の態様によれば、変動表示が開始してから停止するまでの間、制御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段を制御するので、変動表示する特別図柄を見なくても、大当たり、リーチ発展、リーチハズレ、ハズレ等の遊技展開が理解できるような演出表示が可能となる。このような演出表示によれば、変動表示による遊技を長時間行っていても、変動表示を注視しなくて済むため、目の疲労は回避でき、また、飽きのこない遊技機が提供できる。また、遊技結果のほとんどが「ハズレ」であったとしても、演出表示のシナリオ展開を見るという楽しみを持って遊技者は遊技に臨むことができる。

第2の態様によれば、演出表示のシナリオの結末は、特別遊技状態に移行するか否かを示すので、遊技者は、この演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技の最終結果を容易に知ることができる。

第3の態様によれば、演出表示のシナリオの内容は、変動表示の停止タイミングに応じて進行するので、演出表示を見ているだけで、変動表示のそれぞれの停止タイミングを把握できる。

第4の態様によれば、演出表示のシナリオの内容は、変動表示の停止タイミングに関係なく進行するので、変動表示に関係のない独自の遊技展開が可能となる。

第5の態様によれば、制御手段は、リーチ状態となれば、シナリオの内容が発展するように演出表示を変化させるので、遊技者は、この演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技がリーチ状態となったことを容易に知ることができる。

第6の態様によれば、シナリオの内容の発展は、演出表示として表示される背景の変化によって表されるので、遊技者は、シナリオの内容の発展に気付きやす

く、延いては、演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技の変化が容易に把握できる。

第7の態様によれば、演出表示で示されるシナリオの進行形態は、演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なるので、遊技者は、シナリオの始まりから、表示される演出図柄（例えば、キャラクタ図柄）の種類又はそれらの組合せを見るだけで、その後の遊技展開がある程度予想できる。また、遊技者にとって有利なシナリオの展開となる演出図柄の登場を期待するといった面白味が加わる。

第8の態様によれば、演出表示は、この演出表示に登場する演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示される付属図柄によって、特別遊技状態への移行を示唆するので、これら演出図柄や付属図柄の表示態様により、変動表示による遊技の遊技状況あるいは最終結果が多角的に表現できる。

第9の態様によれば、表示手段は、特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、演出表示の表示領域の方が大きいので、遊技者は、変動表示に目を奪われることなく、演出表示の表示のみに注目でき、そこで展開される演出表示を楽しむことができる。

第10の態様によれば、表示手段には、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示のみが行われるので、従来の変動表示を行わずに、大当たり、ハズレ、リーチ等が理解できるようにした今までにない遊技機が提供される。

第11の態様によれば、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能に、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能を附加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体であるので、この記録媒体を用いることにより、例えば、家庭用ゲーム機用のゲームプログラムとして利用することできる。また例えば汎用パソコンに該記録媒体からプログラムをインストールすることにより、そのパソコンを遊技機として利用することができる。

本発明の第12の態様によれば、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係についての示唆表示がされるので、遊技者は、この示唆表示を見ることによ

り、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との特定の関係を見出すことができる。すなわち、示唆表示から、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図柄がどれかを見出すという楽しみと、その見出した特定の演出図柄を実際に表示される多種多様な演出表示の中から発見するという楽しみとにより、遊技者は、
5 長時間遊技しても飽きることがない。

第13の態様によれば、演出図柄のうち特別遊技状態に移行する確率の高いものがどれかについて示唆する表示を行うので、遊技者は、特別遊技状態に移行する確率の高い演出図柄がどれかを容易に見出せる。

第14の態様によれば、演出図柄と同一図柄又は関連する図柄を表示すること
10 によって示唆表示を行うので、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係が直接的に把握できる。

第15の態様によれば、動画によって示唆表示を行うので、より具体的な示唆表示が可能となると共に、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図柄がどれかを見出す際の興味が高まる。

15 第16の態様によれば、遊技が行われていないとき又は特別図柄の変動表示が行われていないとき、例えば、デモ画面を表示しているときに示唆表示を行えば、デモ画面が単なるデモ画面ではなく、遊技に関する重要な情報を表示する手段として利用できる。また、このようにデモ画面で示唆表示を行えば、遊技中に演出図柄の意味を理解しなくとも、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図
20 柄がどれかを見出した上で、遊技に臨むことができる。

第17の態様によれば、前述のような特別図柄と演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能に、演出図柄と確率との関係についての示唆表示を行う機能を付加したゲームプログラムが記録された記録媒体を用意することにより、例えば家庭用ゲーム機でのゲームにも上記遊技機と
25 同様の遊技を楽しむことできる。また例えば汎用パソコンに該記録媒体からプログラムをインストールすることにより、そのパソコンを遊技機として利用することができます。

この出願は、日本国で1999年8月31日に出願された特許出願第11-244279号および日本国で1999年8月31日に出願された特許出願第11-244280号に基づいており、その内容は本出願の内容として、その一部を形成する。

- 5 また、本発明は以下の詳細な説明によりさらに完全に理解できるであろう。本発明のさらなる応用範囲は、以下の詳細な説明により明らかとなろう。しかしながら、詳細な説明及び特定の実例は、本発明の望ましい実施の形態であり、説明の目的のためにのみ記載されているものである。この詳細な説明から、種々の変更、改変が、本発明の精神と範囲内で、当業者にとって明らかであるからである。
- 10 出願人は、記載された実施の形態のいずれをも公衆に献上する意図はなく、開示された改変、代替案のうち、特許請求の範囲内に文言上含まれないかもしれないものも、均等論下での発明の一部とする。

図面の簡単な説明

- 15 図1は、本発明の実施例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。
図2は、表示画面における表示の流れを示す図である。
図3は、表示画面における表示の流れで図2の続きを示す図である。
図4は、「超ラブラブリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図である。
- 20 図5は、「いきなりホテルリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図である。
図6は、「デーツスポットリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図である。
図7は、「別彼リーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図である。
- 25 図8は、大当たり遊技中の表示画面における表示の流れを示す図である。
図9は、男女キャラクタの組合せ毎のリーチ発展率、大当たり信頼度及び出現率を示す表を示す図である。
図10は、表示画面における背景が「駅前広場」の場合を示す図である。

- 図11は、表示画面における背景が「臨海公園」の場合を示す図である。
- 図12は、本音図柄の一覧を示す表を示す図である。
- 図13は、本音図柄の組合せ毎の大当たり信頼度及び出現率を示す表を示す図である。
- 5 図14は、ベストカップルを示す図である。
- 図15は、表示画面におけるデモ表示を示す図である。
- 図16は、表示画面におけるデモ表示の別の例を示す図である。
- 図17は、パチンコ遊技機の電気回路部の構成を示すブロック図である。
- 図18は、主基板で行われる液晶表示装置での遊技に関するメイン遊技制御処理を示すフローチャートである。
- 図19は、割込み処理を示すフローチャートである。
- 図20は、特別図柄ゲーム制御処理を示すフローチャートである。
- 図21は、図20の続きを示すフローチャートである。
- 図22は、図柄制御基板で行われるメイン処理を示すフローチャートである。
- 15 図23は、図柄制御基板で行われる画像処理を示すフローチャートである。
- 図24は、図柄制御基板で行われる演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
- 図25は、各種乱数カウンタのカウント値の更新範囲を示す表を示す図である。
- 図26は、大当たり判定テーブルを示す図である。
- 20 図27は、大当たり図柄決定テーブルを示す図である。
- 図28は、演出グループ決定テーブルを示す図である。
- 図29は、リーチ判定テーブルを示す図である。
- 図30は、停止図柄決定テーブルを示す図である。
- 図31は、リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）を示す図である。
- 25 図32は、リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）を示す図である。
- 図33は、リーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）を示す図である。
- 図34は、リーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）を示す図である。
- 図35は、大当たり用演出パターン決定テーブル（1）を示す図である。
- 図36は、大当たり用演出パターン決定テーブル（2）を示す図である。

図37は、男性キャラクタの表情の種類を示す図である。

図38は、女性キャラクタの表情の種類を示す図である。

発明を実施するための最良の形態

5 ここで、本発明の一実施例のパチンコ遊技機について説明する。

図1は、パチンコ遊技機1の遊技盤面10を示す正面図である。遊技盤面10のほぼ中央には、遊技に関連する図柄を表示する表示手段として液晶表示装置3が配置されている。その液晶表示装置3は、画像で表現される複数の図柄を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する。この変動表示する図柄を「特別図柄」という。特別図柄は、その変動表示が停止した時に所定の停止態様（例えば、“7—7—7”のような停止態様で、これを「大当たり」という。）となれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を示すものである。この特別遊技状態とは、後述の大入賞口5が有利な状態に変換される場合で、具体的には後述する。

15 また、この液晶表示装置3において、上記特別図柄の変動表示中には、様々な演出表示が行われる。この演出表示は、種々の映像態様で表現され、上記特別遊技状態へ移行する確率である「大当たり信頼度」、あるいはリーチ状態に発展する確率である「リーチ発展率」を示す予兆演出図柄、あるいはあと一つ停止すれば上記特別遊技状態へ移行するリーチ状態のときに表示されるリーチ演出図柄がある。これら予兆演出図柄やリーチ演出図柄は、種々の映像態様で表現される。

20 本実施例では、後述の図2(a)に示すように、液晶表示装置3の表示画面3aの上方の表示領域50L, 50C, 50Rでは、图案化した数字図柄等で構成される特別図柄が変動表示され、それ以外の表示領域では、遊技に関連した演出表示として上記の予兆演出図柄やリーチ演出図柄が表示される。特別図柄は、スロットマシンにおける3列の回転リール上の図柄を電気信号により画像で表示したものである。予兆演出図柄やリーチ演出図柄は、図柄のほか、動画、文字等で表示される。この図2(a)では、予兆演出表示として、駅前広場を背景に、演出図柄としての男性キャラクタ51と女性キャラクタ52が表示されている。そして、この男性キャラクタ51と女性キャラクタ52は、互いに会話をしたり、表情が

変化したり、体の動きが変化する。また、背景を変化させて異なったシチュエーションとすることで所定のシナリオの始まりから結末まで展開していくような表示が行われる。すなわち、この演出表示がどのようなシナリオで展開していくかによって、その後の遊技結果が異なり、演出表示の途中経過の内容は大当たり信頼度やリーチ発展率を示唆するものである。

予兆演出図柄は、特別図柄の変動表示が、その後リーチ状態になることを予兆する表示であったり、リーチ状態を経て停止したときの停止態様が「大当たり」を示す所定の態様、例えば「7-7-7」、となることを予兆する表示であったりする。また、この予兆演出図柄は、その表示態様が様々な態様に変化し得るよう構成されている。

従って、予兆演出図柄による表示内容がどのようなシナリオで展開しているかを認識し、物語の展開を把握することにより、遊技者は、その後リーチに発展するか或いは大当たりの出現が期待できるかについて、ある程度の予測ができるようになる。

また、リーチ状態になった場合には、シナリオの展開が大きく発展した内容の演出表示とする。例えば、背景を変化させて異なったシチュエーションに二人の男女キャラクタを配置させれば、シナリオの展開が大きく発展したことが容易に理解でき、遊技者にリーチ状態となったことを容易に認識させることができる。また、その発展の度合いによって大当たり信頼度が異なるものとする。このような演出表示の具体的な表示内容については、後述する。

このように、リーチ状態になった場合は、リーチ状態であることを報知するための演出表示として、予兆演出図柄とは別のリーチ演出図柄を表示させるようする。このリーチ演出図柄も、展開する物語の延長線上で表現され、その表示態様は大当たり信頼度によって異なるものとする。

再び図1において、液晶表示装置3の下方には、遊技球が入ると液晶表示装置3の特別図柄の変動表示を開始させる始動入賞口4が設けられている。この始動入賞口4は、遊技者にとって不利な第1状態と遊技者にとって有利な第2状態とに変換可能な可変入賞装置からなり、これに遊技球が入賞して第2状態となると所定個数（例えば5個）の賞球を払い出されるように定められている。

なお、始動入賞口4は、遊技者にとって不利な第1状態であっても、遊技球が1個程度入賞可能な入賞空間を保持しているので、遊技球の入賞は発生し得る。

液晶表示装置3の上方には、7セグメントのLED表示装置2が設けられ、このLED表示装置2は、遊技盤面10上の通過球ゲート6a, 6bを遊技球が通過することにより、変動表示を開始する。このLED表示装置2の変動表示が予め定められた特定態様（例えば、“7”）で停止すると、始動入賞口4が遊技者にとって有利な第2状態に変換される。

LED表示装置2の周辺には、LED作動記憶ランプ16が4個設けられている。このLED作動記憶ランプ16は、通過球ゲート6a, 6bを遊技球が通過する度に4回を限度として記憶させ、その時点でのLED表示装置2の変動可能な回数を当該LED作動記憶ランプ16を点灯させることで遊技者に知らせるものである。5回目以降の通過はカウントされず、無効となる。

また、液晶表示装置3の上方の左右両側には、始動入賞記憶ランプ15が4個設けられている。これは、液晶表示装置3で特別図柄の変動表示が行われている最中に始動入賞口4に入賞した回数を4回を上限として記憶し、その時点での液晶表示装置3の変動表示可能な回数を、当該始動入賞記憶ランプ15を点灯させることで遊技者に知らせるものである。従って、このランプ15が4個全て点灯している状態での始動入賞口4への入賞は、変動表示開始条件としては無効になる。

始動入賞口4の下方には、遊技者にとって不利な閉状態と遊技者にとって有利な開状態とに変換可能な大入賞口（いわゆるアタッカ）5が設けられている。大入賞口5は、液晶表示装置3での特別図柄の変動表示が停止して「大当たり」となる特定の特別図柄の組合せを表示したときに、所定時間遊技者にとって有利な開状態に変換される扉開閉式の変動入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば15個）の賞球が払い出されるように定められている。前述の特別遊技状態とは、この大入賞口5が開状態となった遊技状態が、ここへの10球入賞或いは30秒経過まで連続する大当たり遊技を、16回（ラウンド）行える遊技状態である。ただし、1ラウンドの大当たり遊技が終了した後、次のラウンドを行うためには、一般的に「V入賞」といわれる所定の条件を満たす必要があ

る。

ここで、上記大入賞口5は複数の入賞口で構成され、上記V入賞は、その複数の入賞口のうちの特定の入賞口に遊技球が入賞した場合で、この特定の入賞口は、通常、大入賞口5の中央に設けられる。

- 5 更に、遊技盤面10上には、風車12a, 12b、入賞球がある毎に5個の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口13a, 13b, 13c, 13d, 13e, 13f、盤面サイドランプ14a, 14b等が設けられている。

以下に、表示画面3aにおける表示内容について具体例で説明する。

- まず、液晶表示装置3での遊技が開始すると、図2(a)に示すように、表示画面3aの表示領域50L, 50C, 50Rで特別図柄の変動表示が開始する。それと同時に、一つのシナリオを演出する演出表示が開始する。

この図2(a)では、特別図柄の変動表示開始直後を示し、演出表示としては、駅前広場の風景を示す背景画像が表示画面3a上に表示され、続いて、表示画面3aの左側からは予兆演出図柄としての男性キャラクタ51が、右側より女性キャラクタ52がそれぞれ登場する。そして、図2(b)に示すように、両キャラクタ51, 52が寄り添うような表示へと変化する。

その後、シナリオの展開に従い、演出図柄に付随して表示される付属図柄が表示される。例えば、図2(c)に示すように、左側の表示領域50Lでの変動表示が停止した時、男性キャラクタ51が女性キャラクタ52に対して話しかけるセリフを示すセリフ図柄53aと、このセリフ図柄53aの内容とは必ずしも一致しない男性キャラクタ51の本音を示す本音図柄54aとが、それぞれ上記付属図柄として表示される。ここでは、男性キャラクタ51のセリフ図柄53aとして「俺に抱かれたいんだろ」との表示、また、本音図柄54aとしては、男性キャラクタ51の本音が上記セリフ図柄53aの内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄54aを表示している。

続いて、図2(d)に示すように、右側の表示領域50Rでの変動表示が停止した時、女性キャラクタ52が男性キャラクタ51の話しかけに対する返答を示すようなセリフ図柄55aと、女性キャラクタ52の本音を示す本音図柄56aとが、それぞれ上記付属図柄として表示される。ここでは、女性キャラクタ52の

セリフ図柄 55 a として「それはこっちのセリフよ」との表示、また、本音図柄 56 a としては、女性キャラクタ 52 の本音が上記セリフ図柄 55 a の内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄 56 a を表示している。

逆に、この本音図柄は、上記セリフ図柄と内容が異なる場合、いわゆるセリフ 5 と本音が一致しない場合がある。例えば、上記本音図柄 56 a が表示されたときの本音図柄が図 2 (e) の本音図柄 56 b のような場合である。このようなセリフ 図柄と本音図柄の内容が一致しない場合は、その後の大当たり信頼度が低い場合である。

ここで、上記セリフ図柄の内容には、後述の図 31 ~ 図 36 (演出パターン決定テーブル) に示すように、様々なパターンが予め設定されている。従って、表示されるセリフ図柄の内容は、図 2 (d) に示すように、男女キャラクタの会話がうまく噛合っている場合に限らない。これら、表示されるセリフ図柄の内容は、大当たり信頼度やリーチ発展率を示すもので、図 2 (d) のように男女キャラクタの会話がうまく噛合っている場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が高い場合である。

また、上記本音図柄には、様々なパターンが予め設定されており、具体的には、図 12 に示すように、H1 ~ H20 の 20 種類のパターンからなる本音図柄が設定されている。図 2 (d) では、女性キャラクタ 52 の本音が上記セリフ図柄 55 a の内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄 56 a (図 12 の H14) 20 を表示しているが、例えば、図 2 (d) において図 12 の H19 のような本音図柄が表示された場合は、セリフ図柄 55 a の内容と同様の内容を示すとは考えられず、このような場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が低い場合である。すなわち、図 2 (d) に示すように、本音図柄 56 a が、表示されたセリフ図柄 55 a の内容とほぼ同様である場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が高い場合である。

しかし、男女キャラクタの会話がうまく噛合っていないかったり、本音図柄 56 a とセリフ図柄 55 a の内容が一致しない場合でも、その後のシナリオ展開によつては、大当たりとなる場合もあるので、遊技者の注目を演出表示から逸らせることはない。

また、図 2 (d) に示すように、左右の表示領域 50 L, 50 R での停止図柄が

同一でリーチ状態となれば、後述の図3以降に示すように、シナリオの展開が発展した内容へと変化する。ところが、図2(e)に示すように、左右の表示領域50L, 50Rでの停止図柄が一致しなければ、ハズレとなる。このようなハズレの場合は、女性キャラクタ52のセリフ図柄55bとして「あっち行けバーカ」
5 というようなきついセリフを示すセリフ図柄55bが表示される。

以上のように、セリフ図柄や本音図柄で示される付属図柄は、遊技者の大当たりに対する期待感を大きく左右する内容である。また、各付属図柄は、変動表示の停止タイミングと同時に表示され、かつ、その内容がうまく噛合っている場合は停止表示する特別図柄もリーチ状態となっている場合であるので、遊技者は、
10 この付属図柄の表示のみを見ていれば、高速変動する特別図柄に注目しなくとも遊技状況が的確に把握できるような構成となっている。

リーチ状態となれば、図3(f)に示すように、「りーち」との表示の後、演出表示はシナリオの展開が発展した内容となり、その表示内容はガラリと変わる。そのため、遊技者は、表示される演出表示からリーチ状態になったことの認識が
15 容易にできることだけでなく、その後の大当たりに対する期待感も高められる。

その発展したシナリオの展開としては、大きく、「超ラブラブリーチ」、「いきなりホテルリーチ」、「デートスポットリーチ」、「別彼リーチ」の4つのパターンに分けられる。この4つのパターンは、それぞれ展開する内容が異なるが、最終的には男女キャラクタがホテルに入るか否かについてのシナリオ展開であり、
20 シナリオ展開の結末として、男女キャラクタがホテルに入って行くような表示が行われれば、3つの表示領域50L, 50C, 50Rでの停止図柄が揃い「大当たり」となり、男女キャラクタがホテルに入ることができなければ、「ハズレ」となる。

図4は上記「超ラブラブリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「超ラブラブリーチ」では、背景に多数のハートマークが表示され、男女キャラクタがホテルに直行し、そのままホテルに入っていくというシナリオ展開となる。すなわち、この「超ラブラブリーチ」となれば、その後100%の確率で大当たりとなる。そして、図4(h3)のような大当たり画面を表示した後、後述の大当たり遊技画面に移行する。
25

再び図3において、上記「超ラブラブリーチ」以外のシナリオ展開となる場合においては、図3 (g) に示すように、リーチ成立後、表示画面3 a 中央に大きく文字が表示される場合がある。ここでは、「今夜こそ決めてやる」との表示がされている。この文字にも様々なパターンが設定されており、後述の図3 1～図5 3 6 (演出パターン決定テーブル) におけるリーチ突入時セリフがこれに相当する。これは、登場した男女いずれかのキャラクタのその後の展開に対する意気込み或いは気合いを示すもので、これが表示された場合は、大当たり信頼度が通常より高い値に設定された場合であり、遊技者は、その後のシナリオ展開に更なる期待を持てる。

10 図5は、上記「いきなりホテルリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「いきなりホテルリーチ」では、図4と同様に、男女キャラクタがホテルに直行するようなシナリオ展開で、図5 (j 3) に示すように、男女キャラクタがそのまま何事もなくホテルの中に入れば大当たりとなるが、上記「超ラブラブリーチ」の場合と異なり、必ずしもホテルの中に入っていくとは限らない。

15 例えば、図5 (j 4) に示すような場合で、ホテル前で、女性キャラクタ5 2 が「そういうことなら帰ります」とのセリフを表示した後、去ってしまう場合は、ハズレとなる。もちろん、この場合の特別図柄の停止態様は、図柄が揃っていない。

また、シナリオ展開の結末として、図5 (j 3) のような大当たりを表示する場合でも、図5 (j 5) のような表示がされて、スムーズにホテルの中に入っていない場合、すなわち、大当たりへの発展を焦らすような表示が行われる場合がある。このような大当たりへの発展を焦らすような表示を伴うシナリオ展開によれば、大当たりへの期待感とハズレとなることへの不安感が交差する遊技者の緊張感をより高めることができる。

25 図6は、上記「デートスポットリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「デートスポットリーチ」では、男女キャラクタ5 1, 5 2が各種デートスポットに訪れる様子を表示する。この図6では、男女キャラクタ5 1, 5 2がラーメン屋の前を通り過ぎ(図6 (k 1))、そして、バーに入り(図6 (k 2))、そのバーから出てくる様子を表示する(図6 (k 3))。その後のシナリオ展開は、

前述の図5に示した「いきなりホテルリーチ」と同様の展開となる。

この図6において、図6（k4）に示すように、女性キャラクタ52が、「この店じやいや！」とのセリフを表示する場合がある。この場合は、その後、ハズレとなる。

- 5 図7は、上記「別彼リーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「別彼リーチ」では、男女キャラクタ51, 52が各種デートスポットの前を通り過ぎているとき、その男女キャラクタ51, 52の進行方向とは逆の方向から別の男性キャラクタ57が歩いてくる様子を表示する（図7（m1））。その後、上記別の男性キャラクタ57が単に通り過ぎれば、上記「いきなりホテルリーチ」の図5（j10 2）の画面に移行し、「大当たり」となる。すなわち、上記別の男性キャラクタ57が単に通り過ぎる場合は、大当たり信頼度が100%であることを示す。

- しかし、女性キャラクタ52が、図7（m2）に示すように、「ゴメンね彼氏と約束があったの」とのセリフ図柄55eを表示した後、図7（m3）に示すように、上記別の男性キャラクタ57に付いていってしまう場合がある。これは、15 ハズレの場合で、特別図柄の停止態様も、図柄は揃わず、この表示画面3aでの遊技は終了する。

- 液晶表示装置3での遊技が大当たりとなれば、前述の特別遊技状態となるが、この特別遊技状態中は表示画面3aにおいて図8に示すような表示を開始する。この特別遊技状態では、前述の通り、大入賞口5が有利な状態に変換される大当たり遊技が16ラウンド行えるが、この大当たり遊技の各ラウンド毎に表示画面3aでの表示を変化させて、遊技者に、大当たり遊技のラウンドが変わったことを報知する。

- 20 例えば、特別遊技状態となれば、図8（p1）に示すような表示がなされ、その後、図8（p2）に示すように、大当たり遊技の1ラウンド目が実行されていることを報知するラウンド表示を行う。図8（p2）に示すラウンド表示では、演出表示に登場する女性キャラクタの一人についての紹介画面を表示している。

その後、ラウンドが更新される毎にその他の女性キャラクタを順次紹介していく表示が行われる。この女性キャラクタの紹介画面は大当たり遊技の7ラウンド目まで、後述の図9に示す「グロリア」「サンドラ」を除く全ての女性キャラクタ

について表示する。

また、大当たり遊技が8ラウンド目に突入すれば、各ラウンド毎の表示態様は、女性キャラクタと共にその女性キャラクタの本命の彼氏（後述のベストカップルとなる男性キャラクタ）を表示する。そして、このようなラウンド表示は大当たり
5 遊技の14ラウンド目まで、後述の図9に示す「グロリア」「サンドラ」を除く全ての女性キャラクタについて表示する。

そして15ラウンド目では、女性キャラクタの表示と共に、「やったわね。あと2ラウンドよ。」との文字表示によるラウンド表示を行い、最後の16ラウンド目では、女性キャラクタの表示と共に「最終ラウンドよ。油断しないでしっかりね！」との文字表示によるラウンド表示を行う。
10

ここで、図9は、演出表示中に登場する男女キャラクタの組合せと、その組合せが演出表示中に登場したときの大当たり信頼度、リーチ発展率及び出現率を示す。本実施例での演出表示では、二人の男女のキャラクタが登場して、シナリオを演出、展開していくものであるが、この図9に示すように、登場する男性キャラクタ及び女性キャラクタはそれぞれ複数種類あり、それらの組合せ（カップルの種類）によってリーチ発展率や大当たり信頼度を異ならせているのである。
15

この図9において、黒いハートで示される男女キャラクタの組合せ((I)～(VII))を「ベストカップル」といい、リーチ発展率は100%、すなわち100%の確率でリーチに発展し、大当たり信頼度は15.182%で他のカップルに比べて大当たりに
20 発展する確率が高い。

ここで、上述の図2～図8の表示例で登場したカップルは、図9における男性キャラクタ「ボブ」と女性キャラクタ「キャシー」の組合せで、ベストカップルである。

また、白いハートで示される男女キャラクタの組合せを「ノーマルカップル」といい、リーチ発展率は18.575%、大当たり信頼度は0.391%で上記ベストカップルに比べてリーチ発展率、大当たり信頼度共に低い。
25

また、壊れたハートで示される男女キャラクタの組合せを「ワーストカップル」といい、リーチ発展率は2.002%、すなわち、リーチに発展することはほとんどなく、大当たり信頼度も0.020%と極めて低い。ここで、図9から分かるように、女

性キャラクタの「グロリア」及び「サンドラ」は、ベストカップル及びノーマルカップルのいずれにも含まれておらず、「グロリア」及び「サンドラ」以外の7人の女性キャラクタについて特定の男性キャラクタとの組合せでベストカップル及びノーマルカップルを構成する。従って、特別遊技状態中に表示されるラウンド表示の内容は、単に大当たり遊技のラウンドを報知するだけではなく、大当たり信頼度の高いベストカップルを構成するキャラクタを示唆するものである。

また、男女のキャラクタが登場する背景には複数の場面が予め設定されており、例えば、図10に示すように、背景として「駅前広場」を示す場面が表示される場合や、図11に示すように、背景として「臨海公園」を示す場面が表示される場合がある。このような背景を異ならせて場面設定を変えることにより、それぞれの背景に応じたシナリオ展開が可能となり、演出表示のバリエーションが増え、より遊技の興趣が高まる。

また、図10に示すように、男女のキャラクタが登場するその背景を電車の図柄58が通過する場合や、図11に示すように、犬の図柄59が出現する場合がある。これは、リーチ発展率及び大当たり信頼度を示す予兆演出図柄で、本実施例では、この電車の図柄58の通過や犬の図柄59の出現は極めて出現率が低く、これらが表示されれば大当たり信頼度は100%である。

また、前述の図2で示した本音図柄54a, 56aはそれらの組合せで、大当たり信頼度が異なるように設定されている。図12は、演出表示で表示される本音図柄の一覧表を示す。また、図13は、図12に示した本音図柄の組合せとその大当たり信頼度を示す。この図13に示すように、らぶらぶランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当たり信頼度が2.47%、データランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当たり信頼度が0.28%、ダメダメランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当たり信頼度が0.07%である。

この図13によれば、らぶらぶランク及びデータランクに該当する本音図柄の組合せは、2つの本音図柄が何らかの関連性がある場合で、ダメダメランクに該当する本音図柄の組合せは、2つの本音図柄が全く関連性がない場合である。前述の図2(d)では、らぶらぶランクの組合せ1(H14+H14)に該当し、

大当たり信頼度が高い場合で、図2(e)では、ダメダメランクの組合せ6(H14+H19)に該当し、大当たり信頼度が低い場合である。

以上のような演出表示によれば、その演出表示によるシナリオ展開に注目しているだけで、液晶表示装置3での遊技内容が完全に把握できるように構成され、もはや、変動表示する特別図柄の動向に注目する必要はなくなる。

このようなパチンコ遊技機を基にして、本発明にかかるパチンコ遊技機では、液晶表示装置3で特別図柄の変動表示が行われていないときは、様々なデモンストレーション表示（以下、「デモ表示」という）を行うものとする。そして、このデモ表示は、単に液晶表示装置3で行われる遊技全体の流れを示す表示だけではなく、遊技に関する重要な情報を含む表示である。

このデモ表示では、変動表示中に出現する各種演出表示とリーチ発展率及び大当たり信頼度との関係を示唆するような表示を行う。具体的には、上記男性キャラクタ及び女性キャラクタで構成される予兆演出図柄と、それら各図柄がリーチ発展率及び大当たり信頼度に深い関係のあることを示唆するような表示である。

上述の通り、ベストカップルを示す男性キャラクタ及び女性キャラクタの組合せで表示される予兆演出図柄は、リーチ発展率及び大当たり信頼度が非常に高いことを示すものである。ここで、上記7組のベストカップル（図9の(I)～(VII)）をデモ表示中にランダムに表示することで、当該ベストカップルがリーチ発展率及び大当たり信頼度の高いことを暗に報知する。すなわち、デモ表示は遊技に関する重要な情報を遊技者に暗に報知するものである。

従って、遊技者は、デモ表示を繰り返し見ることにより、ここで登場する男女キャラクタのカップルが印象付けられ、その後遊技を重ねることにより、これら印象付けられたカップルがリーチ発展率及び大当たり信頼度の高いベストカップルであることを見抜くことができ、変動表示中にベストカップルの出現を期待するという面白みが付加される。すなわち、直接的に上記ベストカップルを報知せずに暗に報知することで、遊技者にとって有利な情報を発見するという面白みが増し、遊技の興趣を高められる。

前述の図9において示した、ベストカップルを示す男女キャラクタの組合せを図14に示す。ベストカップル(I)は、男性キャラクタ「ボブ」と女性キャラク

- タ「キャシー」の組合せ、ベストカップル(II)は、男性キャラクタ「ラリー」と女性キャラクタ「ジーン」の組合せ、ベストカップル(III)は、男性キャラクタ「アレックス」と女性キャラクタ「マリー」の組合せ、ベストカップル(IV)は、男性キャラクタ「テッド」と女性キャラクタ「アン」の組合せ、ベストカップル(V)は、男性キャラクタ「ポール」と女性キャラクタ「マーサ」の組合せ、ベストカップル(VI)は、男性キャラクタ「ブルース」と女性キャラクタ「シンディ」の組合せ、ベストカップル(VII)は、男性キャラクタ「マーク」と女性キャラクタ「カレン」の組合せである。これらのベストカップルがデモ表示中にランダムに登場する。
- 10 図15のD1～D4は、上記のベストカップル（図9の(I)～(VII)）が登場するデモ表示中の具体的な態様を示す。ここでは、背景が駅前広場である場面設定が表示画面3aに表示され、その駅前広場を上記ベストカップルが左右に行き交う様子が表示される。この図15に示すように、ベストカップルの意味を知らない遊技者にとっては、見過ごしがちな表示内容であるが、遊技を進めていき、男女キャラクタの意味内容についての理解を深めるに従い、このデモ表示は遊技者にとって非常に興味深い内容のものとなる。
- 15 なお、前述の図9で示したベストカップルとなる相手がない女性キャラクタの「グロリア」及び「サンドラ」については、このデモ表示中は、ベストカップルが駅前広場を行き交う中、一人で通り過ぎるものとする。これは、女性キャラクタの「グロリア」及び「サンドラ」が、遊技者が望まない大当たり信頼度の非常に低いものであることを暗に報知するものである。
- 20 また、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを見抜いた遊技者については、もっと有益な情報がないかどうかをさらに探すという面白みも増す。例えば、図16のD5では、デモ表示中に電車の図柄58が背景を通過する場合を示し、図16のD6では、デモ表示中に犬の図柄59が出現する場合を示す。これら電車の図柄58や犬の図柄59は、上述の通り、大当たり信頼度が100%のものであり、遊技者がこれを発見するという新たな遊技性が加わる。
- 25 また、初心者にとっては、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを早期に見抜くことができれば、遊技経験をそれほど多く積まなくても、

演出表示についての理解を深めた上で遊技に臨むことができるようになる。

また、この液晶表示装置3における上記のようなデモ表示は、液晶表示装置3における遊技が行われていないときに所定の時間間隔で表示したり、遊技者の要求に応じて表示するようにしてもよい。また、液晶表示装置3における遊戯が所定時間継続して行われていないとき、すなわち図柄変動が所定時間継続して行われていないときにデモ表示を開始して、液晶表示装置3における遊技が開始されるとデモ表示を終了するようにしてもよい。

図17は、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部のブロック図である。

この図17に示すように、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部は、主基板30、中継基板34、図柄制御基板31、音声制御基板32、及び賞球制御基板33で構成される。

主基板30は、マイクロコンピュータ（以下、「マイコン」という）を中心に構成され、該マイコンは、中央処理装置（CPU）と、読み出し専用の記憶手段としてのROMと、読み書き可能な記憶手段としてのRAMとを有している。

上記主基板30に接続された中継基板34には、遊技球の検知手段として、前述の通過球ゲート6a, 6bを通過する遊技球を検出する通過球センサ20、前述の始動入賞口4に入賞した遊技球を検出する始動入賞球センサ22、前述の大入賞装置5に入賞した遊技球を検出する大入賞球センサ25、一般入賞口13a, 13b, 13c, 13d, 13e, 13fに入賞した遊技球を検出する入賞球センサ21、図示しない球発射装置から発射された遊技球を検出する発射球センサ23、及び発射されたが遊技盤面上に到達しないで戻ってきた遊技球を検出する戻り球センサ24が接続され、アクチュエータとして、LED表示装置2、盤面サイドランプ14a, 14b等が接続されるランプ表示装置41、始動入賞口4、及び大入賞装置5が接続されている。

上記各センサが遊技球を検知すれば、その検知信号が上記主基板30内のCPUに入力され、その入力信号に応じて上記の各種アクチュエータがそれぞれ駆動制御され、また、図柄制御基板31、音声制御基板32、及び賞球制御基板33に対しても制御命令が送信される。

遊技中、通過球センサ20が、通過球ゲート6a, 6bを通過する遊技球を検

知し、検知信号を出力すると、上記主基板30内のマイコンは、この検知信号に応じて入賞判定を行い、その判定結果に基づいてLED表示装置2の表示を制御する。

始動入賞球センサ22が、始動入賞口4に入賞した遊技球を検知し、検知信号を出力すると、上記主基板30内のマイコンは、この検知信号に基づいて液晶表示装置3での遊技に関する各種設定を行うべく、図柄制御基板31に制御命令を送信し、当該図柄制御基板31での判定結果に応じて液晶表示装置3を制御する。ここで、図柄制御基板31は上記主基板とは別にCPU、ROM及びRAMを備えており、液晶表示装置3での遊技に関する制御処理プログラムや遊技に必要な画像データをこの図柄制御基板31内のROM内に格納する。

更に、始動入賞球センサ22が上記のように遊技球を検知したことに基づき、主基板30内のマイコンは、大当たりか否かの判定を行う。そして、大当たりと判定されれば、大入賞装置5の扉を開いて遊技球が入賞しやすい上記開状態に変換する。

また、音声制御基板32は、各種音声データを備え、遊技状況に応じて主基板30から送信される制御命令に応じて、スピーカ40に音声を出力する。

賞球制御基板33は、各種入賞に応じて主基板30から送信される制御命令に応じて、賞球装置43を駆動させ、パチンコ球を払い出す。

以下、主基板30及び図柄制御基板31で行われる液晶表示装置3での遊技に関する制御処理について、図18～図24のフローチャートを参照して説明する。

図18～図21のフローチャートに示す遊技制御処理は、主基板30で行われる。

主基板30では、図18に示すメイン遊技制御処理(ST1～ST7)を繰り返し行うとともに、割込み許可フラグがセットされていることを条件に定期的(例えば3ms毎)に、図19に示す割込み処理(ST10～ST20)を行う。

図18に示すメイン遊技制御処理での処理フローについて、以下に説明する。

ST1：割込み許可フラグをセットする。

ST2：停止図柄決定用乱数カウンタ及びリーチ判定用乱数カウンタの更新処理を行う。

停止図柄決定用乱数カウンタは、上記大当たり判定でハズレの判定がされたときに液晶表示装置3での停止態様を決定するときに用いられる、停止図柄決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図25に示す0～11の範囲でカウント値の更新処理を行う。この更新処理は、0からその上限値11まで+1加算（以下、「カウントアップ」という）し、再度0からカウントアップしなおすように構成されている。なお、この停止図柄決定用乱数カウンタは、左停止図柄決定用乱数カウンタ、中停止図柄決定用乱数カウンタ、及び右停止図柄決定用乱数カウンタの3つのカウンタで構成され、それぞれ別個に更新処理を行う。

リーチ判定用乱数カウンタは、ハズレの場合に、特別図柄の変動表示をリーチ状態とするかどうかの判定に用いられるリーチ判定用乱数を抽出するためのカウンタで、図25に示す0～9の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0からその上限値9までカウントアップし、再度0からカウントアップしなおすように構成されている。

ST3：エラーチェック処理についての制御命令（コマンド）が送信中であるかどうかを判別し、送信中であれば、上記ST1に戻り、送信中でなければ、ST4の処理に移る。

ST4：エラーチェック処理についてのコマンドを生成する。

ST5：ST4で生成されたコマンドに基づきエラーチェック処理を実行する。

ST6：エラー発生中かどうかを判別し、エラー発生中であれば、上記ST1に戻り、エラー発生中でなければ、ST7の処理に移る。

ST7：後述の図20～図21に示す特別図柄ゲーム制御処理を実行する。

前述の通り、定期的に実行される割込み処理は、図19示すST10～ST20の処理フローで実行される。

ST10：各レジスタを退避させる。

ST11：大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、及び演出グループ決定用乱数カウンタの更新処理を行う。

大当たり判定用乱数カウンタは、液晶表示装置3での遊技結果を特別図柄が揃う大当たりとするかどうかの判定（大当たり判定）に用いられる大当たり判定用乱数を抽出するためのカウンタで、図25に示す0～334の範囲でカウント値の更新処

理を行う。すなわち、0からその上限値334までカウントアップし、再度0からカウントアップしなおすように構成されている。

大当たり図柄決定用乱数カウンタは、上記大当たり判定で大当たりの判定がされたときに液晶表示装置3での停止態様を決定するときに用いられる、大当たり図柄決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図25に示す0～11の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0からその上限値11までカウントアップし、再度0からカウントアップしなおすように構成されている。

演出グループ決定用乱数カウンタは、後述の演出グループの決定に用いられる演出グループ決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図25に示す0～1023の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0からその上限値1023までカウントアップし、再度0からカウントアップしなおすように構成されている。

S T 1 2 : 各種タイマの更新処理を実行する。

S T 1 3 : 通過球センサ20, 入賞球センサ21, 始動入賞球センサ22等の各種センサからの入力信号を検知したときに、その入力信号に応じた処理を実行する。例えば、始動入賞球センサ22からの入力信号を検知した場合は、始動入賞記憶数が上限値（上述の通り、4個）未満かどうかを判別し、上限値未満であれば、大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、及び演出グループ決定用乱数カウンタでそれぞれ更新されたカウント値を乱数として抽出し、主基板30内のRAMに転送、記憶させる。

S T 1 4 : LED表示装置2での表示に関する処理（これを「普通図柄処理」という）を実行する。この普通図柄処理では、LED表示装置2での入賞判定と共に、その判定結果に基づいたLED表示装置2の表示制御が実行される。

S T 1 5 : 遊技状態に応じて、各種LEDを点灯、点滅、消灯させる装飾制御処理を実行する。

S T 1 6 : 入賞口への遊技球入賞により出された払い出し要求に応じて賞球の払い出し処理を実行する。

S T 1 7 : 遊技機に各種のエラーが発生しているかを判定するエラー処理を実行する。

S T 1 8 : 図柄制御基板 3 1 等に制御命令を送信する処理を実行する。

S T 1 9 : 各レジスタを復帰させる。

S T 2 0 : 割込み許可フラグをセットする。

図 2 0 に示すように特別図柄ゲーム制御処理では、始動入賞記憶があるかどうか判別し (S T 3 0) 、始動入賞記憶がないと判別された場合は、以下の処理を行う。

液晶表示装置 3 でのデモ表示と特別図柄の変動表示による遊技（以下、「通常遊技」という）との切替タイミングを管理するデモ表示切替タイマが所定時間をカウントして、デモ表示への切替命令を出力しているかどうか判別し (S T 3 1) 、切替命令を出力していると判別すれば、続いて、デモ表示が表示中であるかどうか判別し (S T 3 2) 、デモ表示が表示中であれば通常遊技に切替え (S T 3 3) 、通常遊技中であればデモ表示に切替える (S T 3 4) 。

上記 S T 3 0 で、始動入賞記憶があると判定された場合は、以下の処理を行う。

上記 S T 1 3 で RAM に記憶した大当たり判定用乱数を読み出し、図 2 7 に示すような ROM に格納された大当たり判定テーブルから大当たりか否かを判定する (S T 3 5) 。ここで、読み出した大当たり判定用乱数が “7” であれば大当たりと判定される。

上記 S T 3 5 で大当たりの判定がされた場合は、上記 S T 1 3 で RAM に記憶した大当たり図柄決定用乱数を読み出し、図 2 7 に示すような ROM に格納された大当たり図柄決定テーブルから大当たり図柄（大当たりを示す特別図柄の停止態様）を決定する (S T 4 1) 。この図 2 7 に示すように、本実施例では 12 種類の特別図柄を備え、大当たり図柄はその各図柄が 3 つ揃った停止態様である。なお、これらの図柄データは、図柄制御基板 3 1 内の ROM に記憶されている。

大当たり図柄が決定すれば、続いて、図 2 8 に示すような ROM に格納された 3 つの演出グループ決定テーブルの内から大当たり用の演出グループ決定テーブル（図 2 8 C）を選択し、上記 S T 1 3 で RAM に記憶した演出グループ決定用乱数より、演出表示の決定に必要な演出グループを決定する (S T 4 2) 。

上記 S T 3 5 でハズレの判定がされた場合は、上記 S T 1 3 で RAM に記憶したリーチ判定用乱数を読み出し、図 2 9 に示すような ROM に格納されたリーチ

判定テーブルからリーチの有無（変動表示をリーチ状態にするか否か）を決定する（S T 3 6）。

上記S T 3 6で、リーチ有との判定がされれば、上記S T 1 3でR A Mに記憶した、左停止図柄決定用乱数、中停止図柄決定用乱数及び右停止図柄決定用乱数を読み出し、図3 0に示すようなR O Mに格納された左停止図柄決定テーブル、中停止図柄決定テーブル及び右停止図柄決定テーブルから特別図柄の停止態様を決定する（S T 3 9）。この決定処理では、まず、左停止図柄を決定し、該図柄と同じ図柄を右停止図柄として決定する。そして、中停止図柄決定用乱数から決定した図柄が左右の図柄と同じ場合は一コマずらして中停止図柄とする。

10 リーチ有ハズレの停止態様が決定すれば、続いて、図2 8に示したリーチ有ハズレ用の演出グループ決定テーブル（図2 8 B）を選択し、上記S T 1 3でR A Mに記憶した演出グループ決定用乱数より、演出グループを決定する（S T 4 0）。

上記S T 3 6で、リーチ無との判定がされた場合は、上記S T 3 9と同様、上記S T 1 3でR A Mに記憶した左停止図柄決定用乱数、中停止図柄決定用乱数及び右停止図柄決定用乱数を読み出して停止図柄を決定する。しかし、上記S T 3 9での決定処理とは異なり、まず、左停止図柄決定用乱数及び中停止図柄決定用乱数により左停止図柄及び中停止図柄を決定し、続いて、右停止図柄決定用乱数により決定した図柄が左停止図柄と同じ場合は一コマずらした図柄を右停止図柄として決定する（S T 3 7）。

20 リーチ無ハズレの停止態様が決定すれば、続いて、図2 8に示したリーチ無ハズレ用の演出グループ決定テーブル（図2 8 A）を選択し、上記S T 1 3でR A Mに記憶した演出グループ決定用乱数より、演出グループを決定する（S T 3 8）。

以上のように、特別図柄の停止態様が決定すれば、この決定に基づいた表示を行うように液晶表示装置を制御するための図柄変動コマンドを生成し（S T 4 3）、該図柄変動コマンドを図柄制御基板3 1に送信する（S T 4 4）。

次に、図2 1のフローチャートに移行し、大当たりの判定がされているかどうか判別し（S T 4 5）、ハズレの判定であれば後述のS T 5 3に移行し、大当たり判定であれば、続いて、大当たりを報知する音声（大当たりファンファーレ）をスピーカ4 0から出力させるために音声制御基板3 2を制御する大当たりファンファーレ

処理を行う（S T 4 6）。

そして、液晶表示装置3における通常遊技から大当たり遊技中のラウンド表示への切替タイミングを管理するラウンド表示切替タイマの所定時間カウントにより、通常遊技からラウンド表示への切替えを実行する処理を行う（S T 4 7）。

- 5 そして、大入賞口5での大当たり遊技1ラウンドの実行時間（30s）及び大当たり遊技のラウンド切換の待ち時間を管理する大当たり遊技時間チェック処理を実行し（S T 4 8）、該チェック処理により、大当たり遊技1ラウンドの実行時間の経過を確認したときは、大入賞口5の扉を閉じる処理を行い、大当たり遊技のラウンド切換の待ち時間経過を確認したときは、大入賞口5の扉を開放する処理を行う
- 10 （S T 4 9）。

S T 4 9 の後、入賞口5が開放中かどうか判別し（S T 5 0）、開放中であれば、上記S T 4 8 の処理に戻って大当たり遊技を継続し、開放中でなければ、前述のV入賞が成立したかどうか判別し（S T 5 1）、V入賞が成立していれば、上記S T 4 8 の処理に戻って大当たり遊技を継続する。V入賞が成立していないれば、大当たり遊技を終了する（S T 5 2）。

- 15 そして、特別図柄ゲーム制御処理で使用したRAMの作業領域をリセットする（S T 5 3）。

図22は、図柄制御基板31で行われる、メイン処理を示すフローチャートである。

- 20 後述の演出表示の演出パターンを決定するときに用いられる演出パターン決定用乱数を抽出するための演出パターン決定用乱数カウンタを図25に示す0～127の範囲でカウント値の更新処理を行う（S T 6 0）。

- 25 そして、主基板30から、図柄変動コマンドを受信したかどうかを判別し（S T 6 1）、図柄変動コマンドを受信した場合は、コマンド受信フラグをセットする（S T 6 2）。

そして、エラー中かどうかを判別し（S T 6 3）、エラー中でなければ、画像処理を実行する（S T 6 4）。

以下、画像処理について、図23のフローチャートを参照し、説明する。

大当たり遊技中であれば（S T 7 0 で“YES”）、続いて、上記S T 6 2 で

コマンド受信フラグがセットされているかどうかが判断され（S T 7 1）、セットされていない場合は、表示中のラウンド表示を続行し（S T 7 4）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従って、ラウンド表示で表示すべき画像を設定し（S T 7 2）、コマンド受信フラグを解除した後（S T 7 3）、その設定に従い、ラウンド表示処理を行う（S T 7 4）。

10 デモ表示中であれば（S T 7 5で“Y E S”）、続いて、コマンド受信フラグがセットされているかどうかが判断され（S T 7 6）、セットされていない場合は、表示中のデモ表示を続行し（S T 7 9）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従って、デモ表示で表示すべき画像を設定し（S T 7 7）、コマンド受信フラグを解除した後（S T 7 8）、その設定に従い、デモ表示処理を行う（S T 7 9）。

15 通常遊技中であれば（S T 8 0で“Y E S”）、続いて、コマンド受信フラグがセットされているかどうかが判断され（S T 8 1）、セットされていない場合は、表示中の変動表示及び演出表示を続行し（S T 8 4）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従い、通常遊技での特別図柄の変動表示に関する設定（S T 8 2）、及び演出パターン決定処理（S T 8 3）を行い、コマンド受信フラグを解除した後（S T 8 4）、通常遊技処理（変動表示及び演出表示の表示処理）を行う（S T 8 5）。

20 以下、上記S T 8 3で行われる演出パターン決定処理について、図24のフローチャートを参照し、説明する。

25 主基板30より受信した図柄変動コマンドに含まれる、上記S T 3 8、S T 4 0、S T 4 2で決定した演出グループを基に、図31～図36のうちのいずれかの演出パターン決定テーブルを選択し、演出表示として表示すべき演出パターンを決定する。

演出グループ0が選択されている場合（S T 8 6で、“Y E S”）は、図28に示すように、リーチ無ハズレの場合で、図31のリーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）及び図32のリーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、S T 6 0で更新された演出パターン決定用乱数

カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（S T 8 7）。

演出グループ0は選択されておらず、演出グループ1～20のうちのいずれかが選択されている場合（S T 8 8で、“YES”）は、図28に示すように、リーチ有ハズレの場合で、図33のリーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）及び図34のリーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、S T 6 0で更新された演出パターン決定用乱数カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（S T 8 9）。

演出グループ0～20以外、すなわち、演出グループ21～37のうちのいずれかが選択されている場合（S T 8 8で、“NO”）は、図28に示すように、大当たりの場合で、図35の大当たり用演出パターン決定テーブル（1）及び図36の大当たり用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、S T 6 0で更新された演出パターン決定用乱数カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（S T 9 0）。

演出パターンとして、本実施例では、図31～図36に示すように、252種類のパターンを備え、図柄制御基板内のROMに格納される。これら各種演出パターンには、登場するキャラクタ、キャラクタの表情、本音図柄、セリフ、背景、リーチ突入時のセリフ、及びリーチの種類が予め設定され、それらを組合せることで各種の異なるシナリオを構成している。

ここで、図31～図36でのF1～F4は、各キャラクタの表情を示し、具体的態様として、図37及び図38に示す。図37は、男性キャラクタの変化する表情の種類を示し、図38は、女性キャラクタの変化する表情の種類を示す。H1～H20は、各キャラクタの本音図柄を示し、具体的態様としては、前述の図12で示した通りである。

なお、表示手段としては、液晶表示装置のほか、多数のLEDを配列して構成した表示器やCRT、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネッセンス等の電

気的表示器も使用できる。

以上の例は、パチンコ遊技機における場合であるが、本発明は、他の遊技機、例えば、電気的表示装置や他の映像装置を備えた遊技機に適用できる。また、上述のパチンコ遊技機での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するような
5 ゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。また例えば汎用パソコンにゲームプログラムをインストールすることにより、そのパソコンを遊技機として利用することができる。

また特別遊戯状態は、スロットマシーンのコイン（あるいはトークン）の大量放出状態に対応させてもよい。

10

産業上の利用の可能性

変動表示される特別図柄を見ていなくても、演出表示を見ているだけで、大当たり、リーチ発展、ハズレ等の遊技展開が確実に理解できる遊技機を提供することができる。また、遊技者にとって有益な情報を示す特定の演出表示を発見する
15 いう楽しみを損なうことなく、演出内容を把握できるようにした遊技機を提供することができる。

請 求 の 範 囲

1. 変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄の表示、及び遊技に関連した演出表示を行う表示手段と；
前記変動表示の停止結果を決定し、該決定に応じて前記表示手段の表示を制御する制御手段とを備え；
該制御手段は、前記変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように前記表示手段を制御するように構成された；
遊技機。
2. 前記シナリオの結末は、前記特別遊技状態に移行するか否かを示すことを特徴とする、請求項1記載の遊技機。
3. 前記制御手段は、前記変動表示の停止タイミングに応じて、前記シナリオの内容が進行するような前記演出表示となるように前記表示手段を制御するように構成されている、請求項1又は2記載の遊技機。
4. 前記制御手段は、前記変動表示の停止タイミングに關係なく、前記シナリオの内容が進行するような前記演出表示となるように前記表示手段を制御するように構成されている、請求項1又は2記載の遊技機。
5. 前記変動表示があと1つの特別図柄を所定の停止態様で停止すれば前記特別遊技状態へ移行することを示すリーチ状態となれば、前記制御手段は、前記シナリオの内容の発展を示すように前記演出表示を変化させるように構成されている、請求項3記載の遊技機。
6. 前記シナリオの内容の発展は、前記演出表示として表示される背景の変化によって表わされることを特徴とする、請求項5記載の遊技機。
7. 前記演出表示で示されるシナリオの進行形態は、前記演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なることを特徴とする、請求項1乃至6のいずれか記載の遊技機。
8. 前記演出表示は、前記演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示され

る付属図柄によって、前記特別遊技状態への移行を示唆することを特徴とする、請求項1乃至7のいずれか記載の遊技機。

9. 前記表示手段は、前記特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、前記演出表示の表示領域の方が大きく構成されている、請求項1乃至8のいずれか記載の遊技機。

10. 遊技に関連した図柄を表示する表示手段と；

該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え；

該制御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行い、該演出表示によって示されるシナリオの結末が所定の結末となれば特別遊技状態へ移行することを示すように前記表示手段を制御するように構成された；

遊技機。

11. 遊技機に、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能と；

前記ゲームを行わせる機能に付加して、前記変動表示が開始してから停止するまでの間一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能とを持たせるゲームプログラムを記録した；

前記遊技機読み取り可能な記録媒体。

12. 変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態へ移行することを示す特別図柄、及び前記特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄を含む、遊技に関連する図柄を表示する表示手段と；

該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え；

該制御手段は、前記演出図柄と前記確率との関係についての示唆表示を行うように前記表示手段を制御するように構成された：

遊技機。

13. 前記示唆表示は、前記演出図柄のうち前記確率が高いものがどれかについて示唆することを特徴とする、請求項12記載の遊技機。

14. 前記示唆表示は、前記演出図柄と同一の図柄又は関連する図柄を表示す

ることである、請求項12又は13記載の遊技機。

15. 前記示唆表示は、動画による表示であることを特徴とする、請求項12乃至14のいずれかに記載の遊技機。

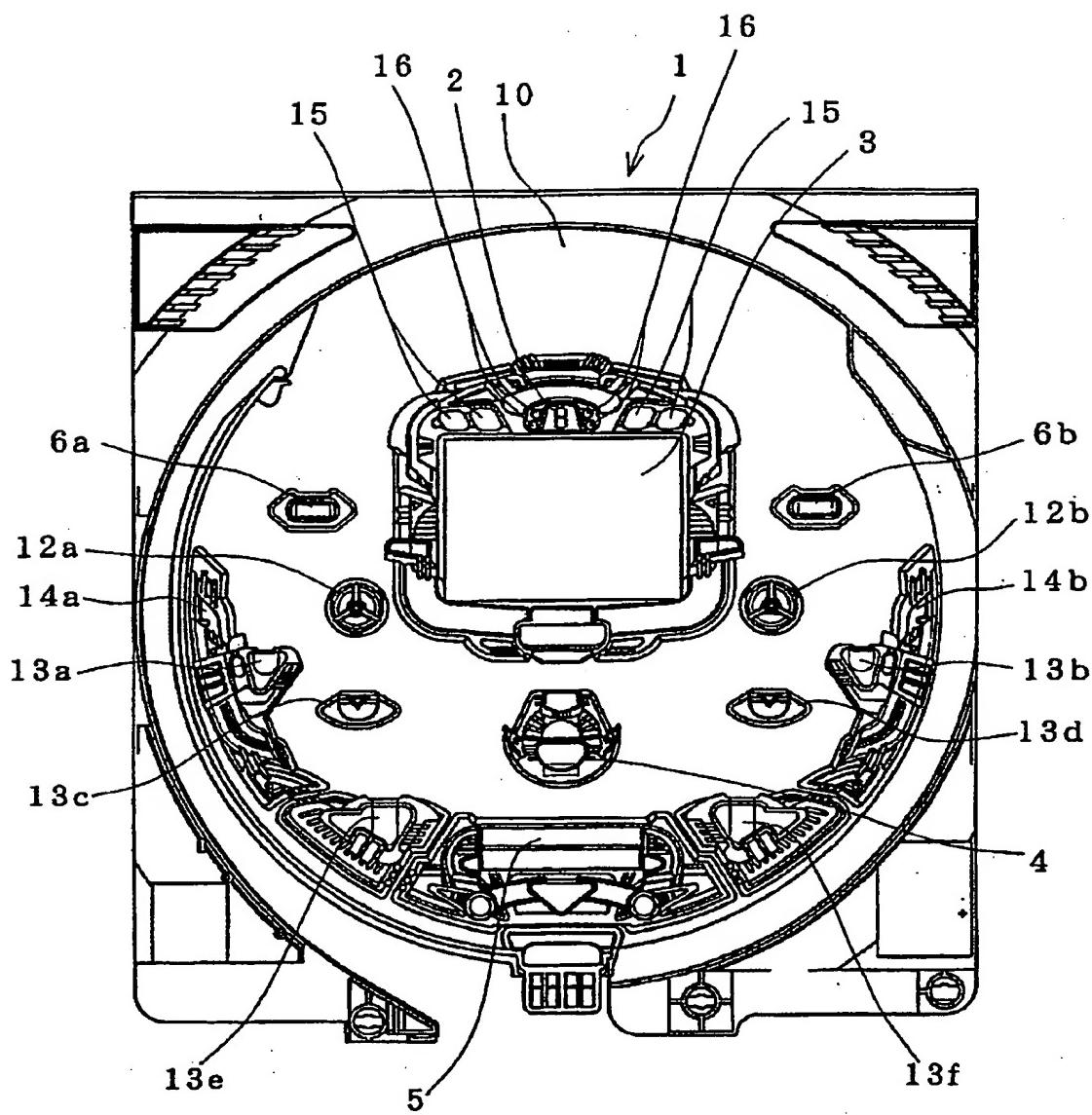
16. 前記示唆表示は、遊技が行われていないとき又は前記特別図柄の変動表示が行われていないときに表示されることを特徴とする、請求項12乃至15のいずれかに記載の遊技機。

17. 遊技機に、変動表示される図柄が所定の停止態様で停止することで特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、前記特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む、遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能と；

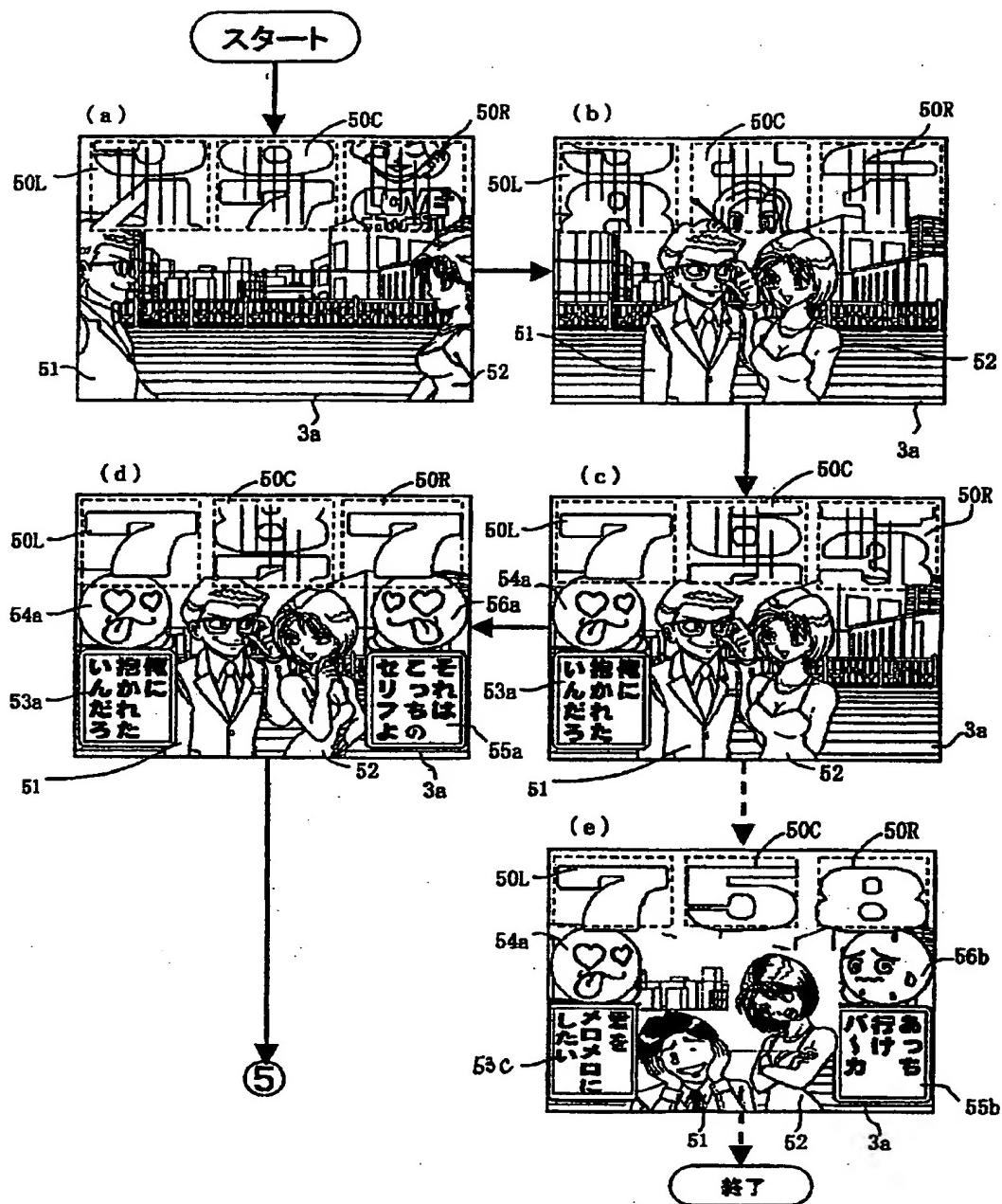
前記ゲームを行わせる機能に付加して、前記演出図柄と前記確率との関係についての示唆表示を行う機能とを持たせるゲームプログラムを記録した；

前記遊技機読み取り可能な記録媒体。

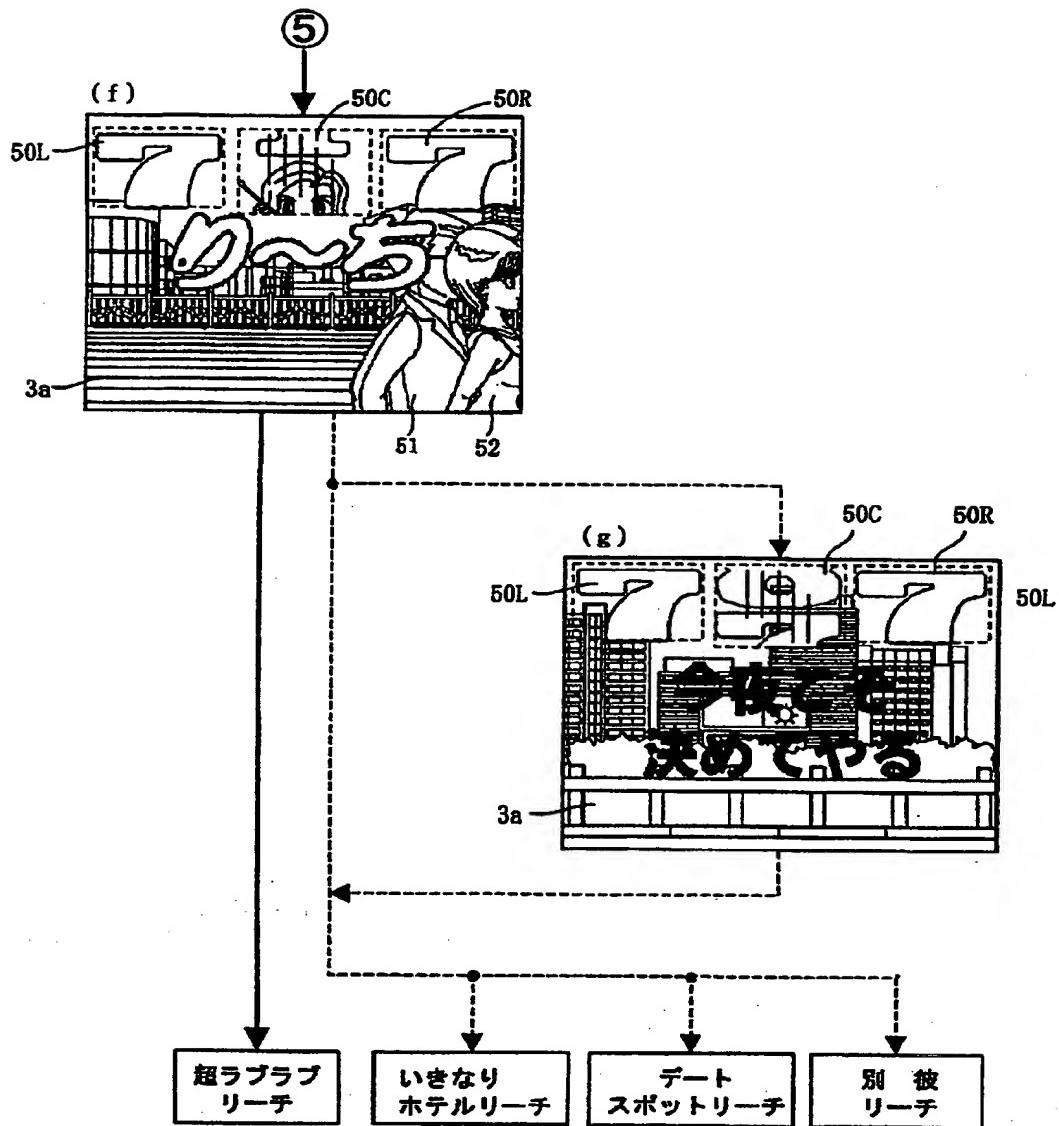
This Page Blank (uspto)



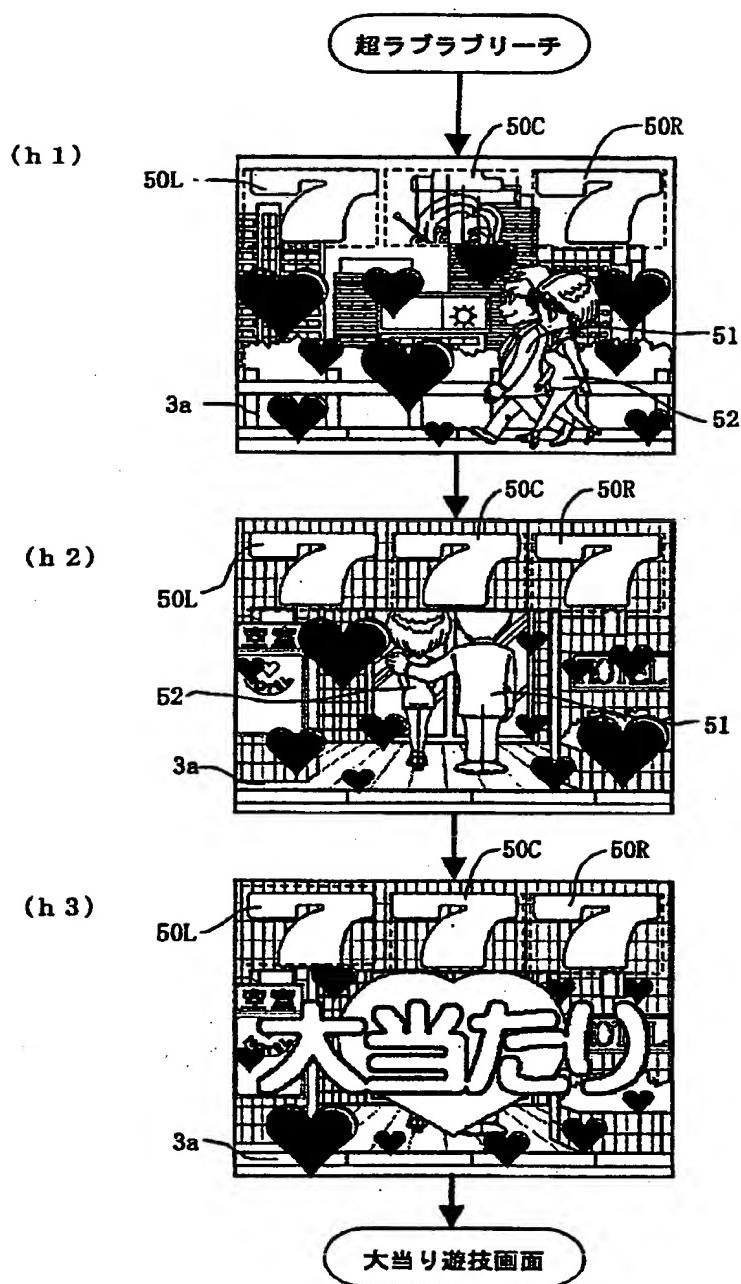
This Page Blank (uspto)



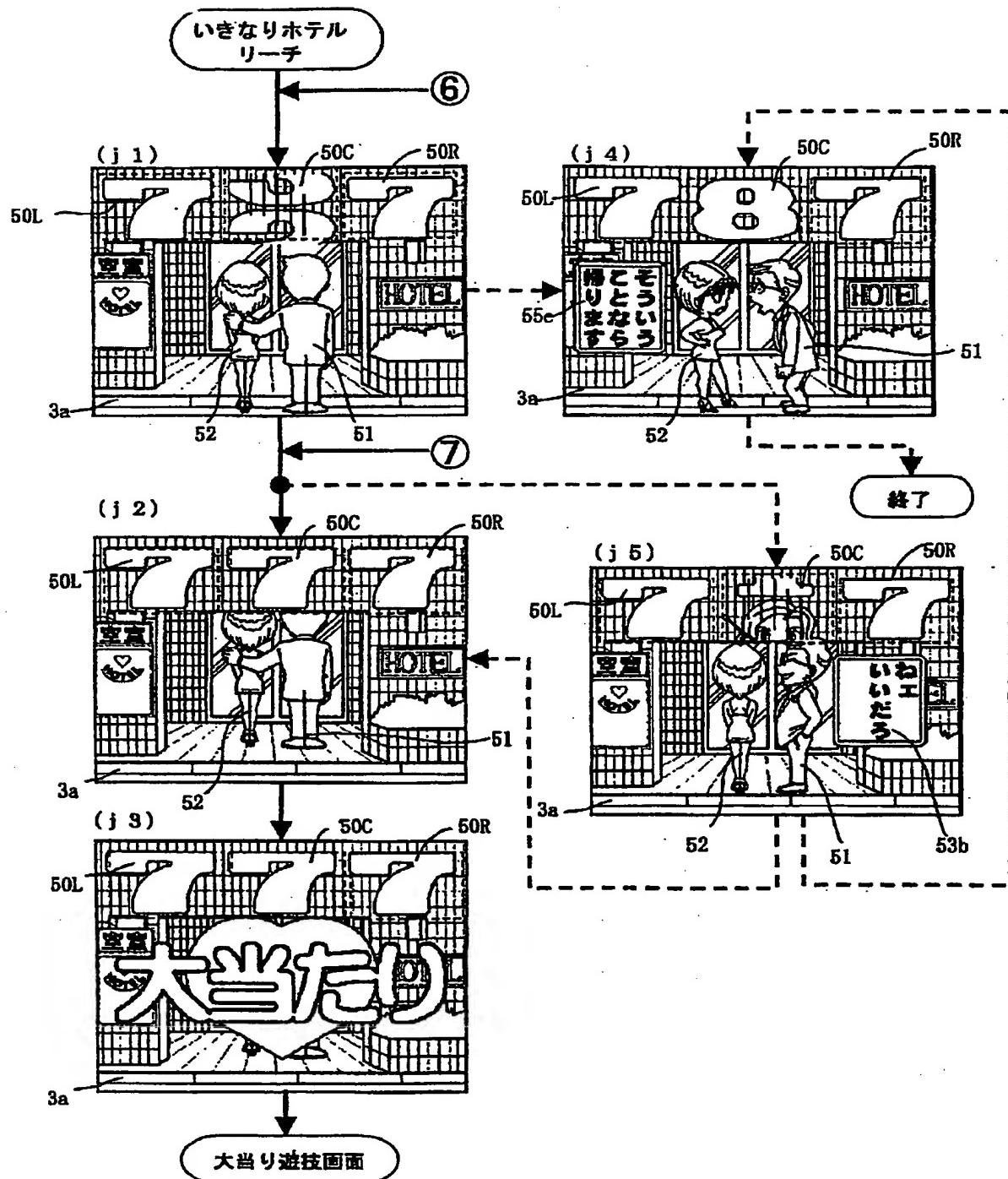
This Page Blank (uspto)



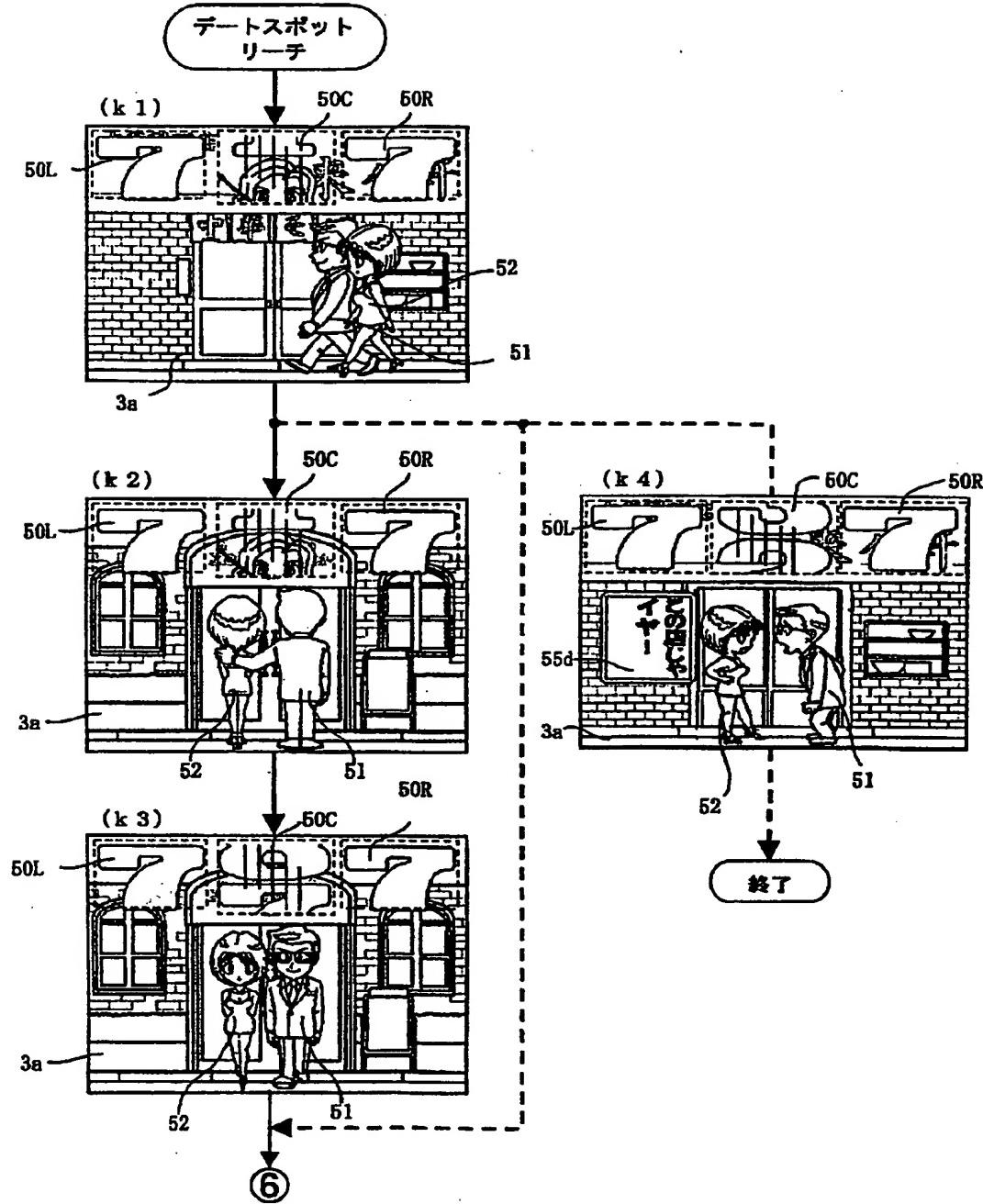
This Page Blank (uspto)



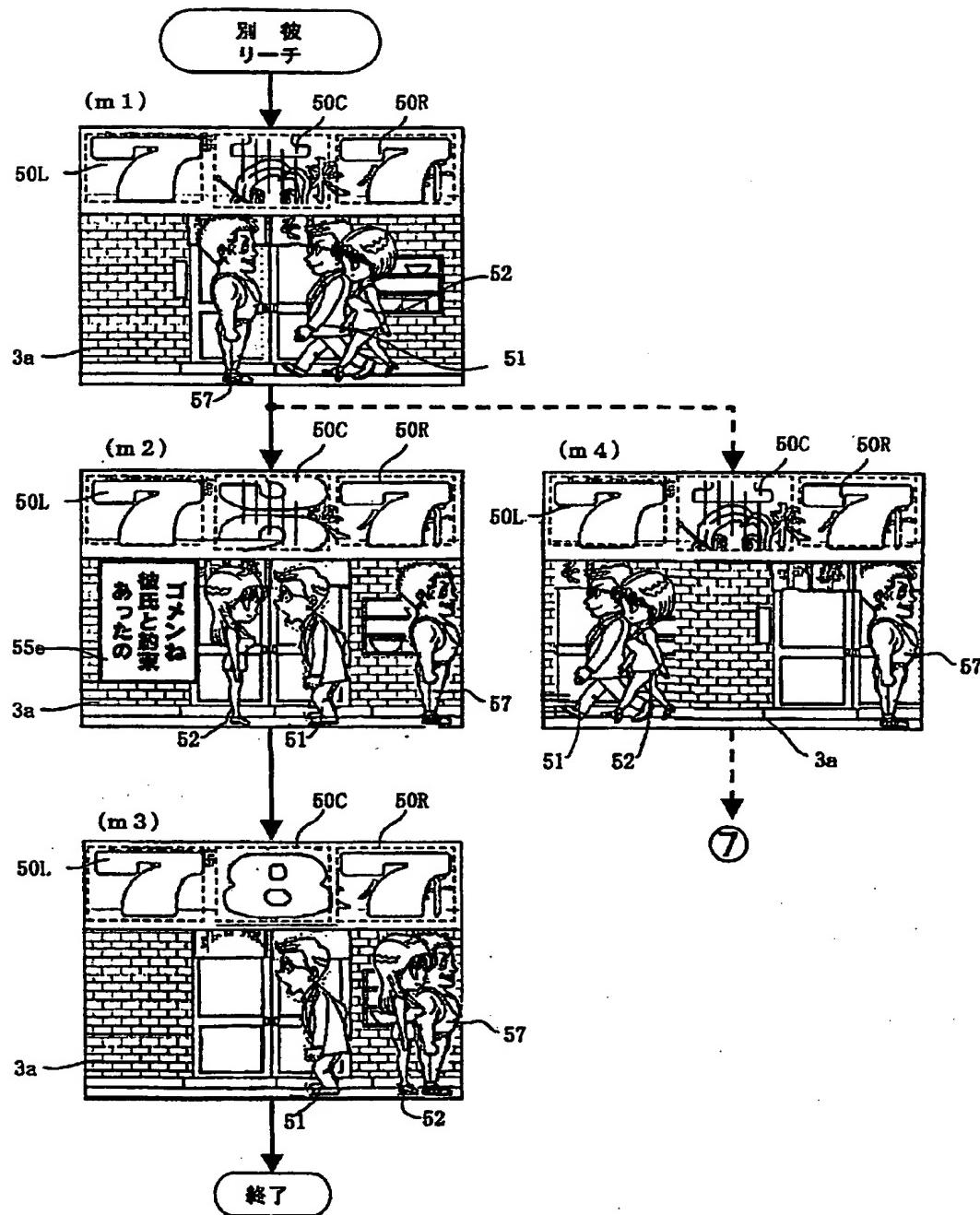
This Page Blank (uspto)



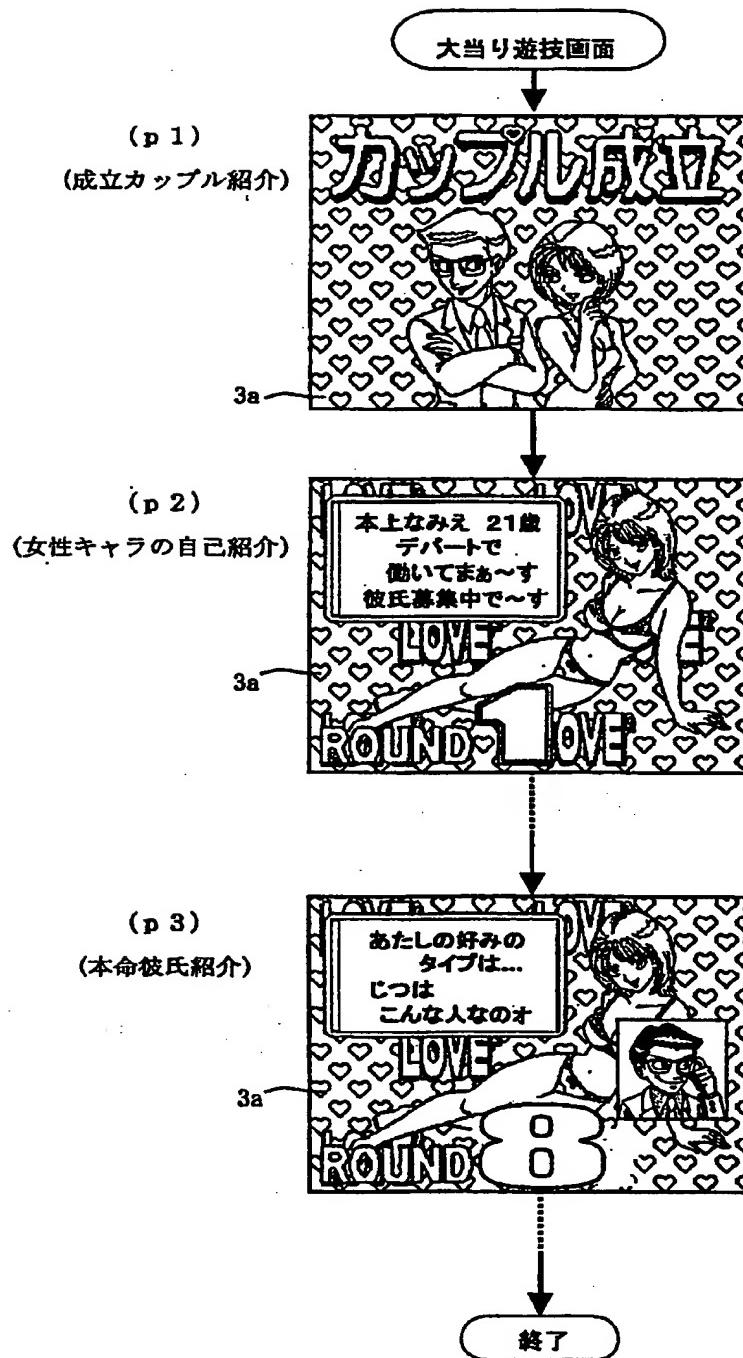
This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)

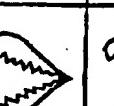
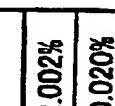
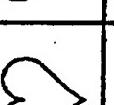
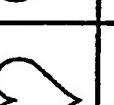
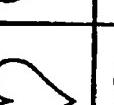
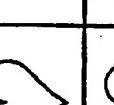
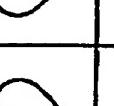
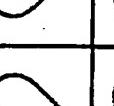
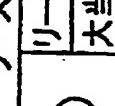
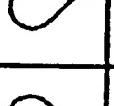
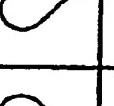
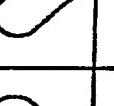
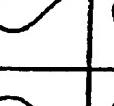
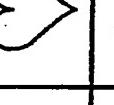
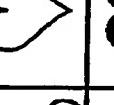
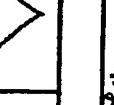
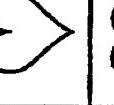
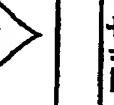
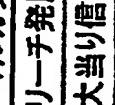
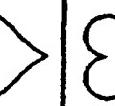
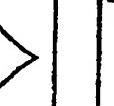
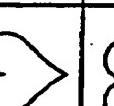
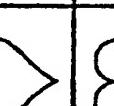
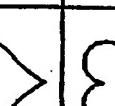
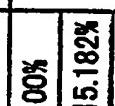


This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)

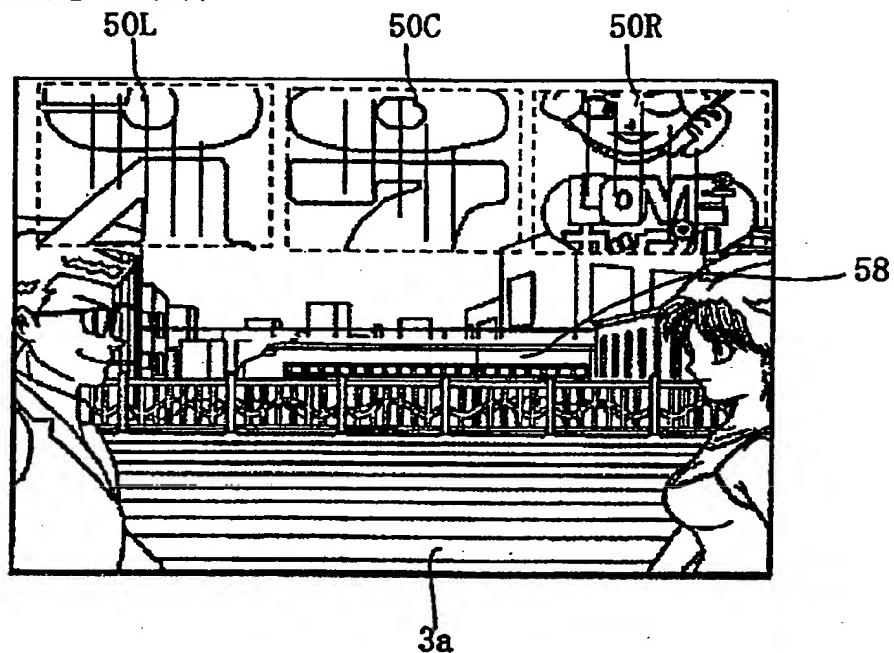
男性キャラクタと女性キャラクタの組合せ(カップル)による予兆

女性 キャラクタ	キャシー	ジーン	マリー	アン	マーサ	シンディ	カレン	グロリア	サン德拉
男性 キャラクタ									
ボブ									
ラリー									
アーリス									
テッド									
ポール									
フルース									
マーク									

ベストカップル	ノーマルカップル	ワーストカップル
		
リーチ発展率: 100%	リーチ発展率: 18.575%	リーチ発展率: 2.002%
大当り信頼度: 15.182%	大当り信頼度: 0.391%	大当り信頼度: 0.020%
出現率: 0.7118%	出現率: 45.630%	出現率: 53.651%

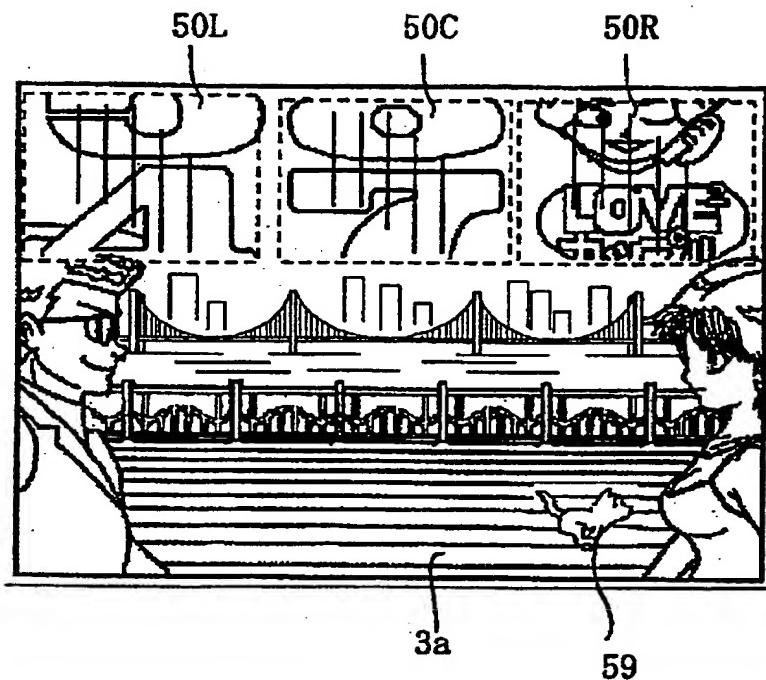
This Page Blank (uspto)

背景が「駅前広場」の場合



This Page Blank (uspto)

背景が「臨海公園」の場合



This Page Blank (uspto)

本音图标一览表

H 1	H 2	H 3	H 4
A solid black heart shape inside a circle.	A stylized globe showing continents and oceans.	A circle filled with a cross-hatch pattern.	A rectangular bar with horizontal stripes and the letters 'HABA' on it.
H 5	H 6	H 7	H 8
A candy with several small stars around it.	A bowl containing a piece of food.	A dish with a glass of wine next to it.	A plate with a piece of food.
H 9	H 10	H 11	H 12
A bowl containing a piece of food.	A glass containing a piece of food.	A mug with a handle.	A microphone with musical notes.
H 13	H 14	H 15	H 16
A digital clock displaying '7:67'.	Three hearts inside a circle.	A face with a wide smile and large eyes.	A face with a wide smile and large eyes.
H 17	H 18	H 19	H 20
A face with a wide smile and large eyes.	A neutral face with thin eyebrows and a straight line for a mouth.	A face with wide eyes and a slightly open mouth.	A circular food item with a wavy texture.

This Page Blank (uspto)

本音図柄の組合せによる予兆

	予兆ランク		
	らぶらぶ ランク		デート ランク
	出現率: 7.35%	大当り信赖度: 2.47%	出現率: 23.60%
本音 イ メ リ ジ の 組 合 せ	1 H1 + H1	1 H3 + H16	1 H2 + H17
	2 H6 + H6	2 H10 + H16	2 H2 + H18
	3 H14 + H14	3 H16 + H7	3 H2 + H19
	4 H15 + H15	4 H16 + H4	4 H3 + H17
	5 H2 + H14	5 H8 + H11	5 H3 + H18
	6 H3 + H15	6 H9 + H6	6 H14 + H19
	7 H16 + H1	7 H10 + H10	7 H9 + H12
	8 H14 + H4	8 H9 + H9	8 H13 + H8
	9 H15 + H5	9 H11 + H11	9 H6 + H7
	10 H1 + H16	10 H12 + H12	10 H12 + H9
		11 H13 + H13	11 H4 + H20
		12 H9 + H16	12 H3 + H20
		13 H11 + H16	13 H2 + H20
		14 H12 + H16	14 H18 + H14
			15 H17 + H15
			16 H17 + H5

This Page Blank (uspto)

ベストカップル

(I)



(II)



(III)



(IV)



(V)



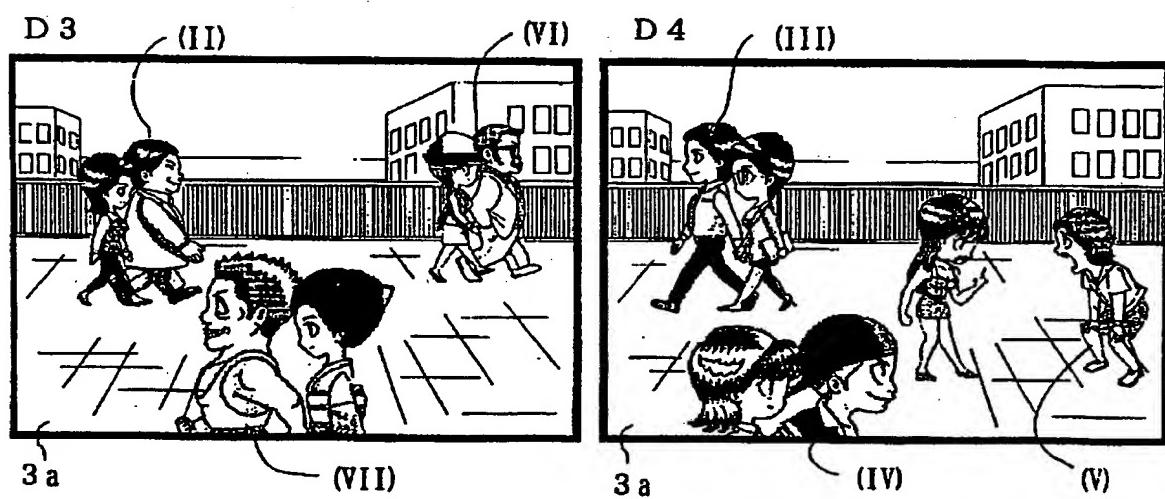
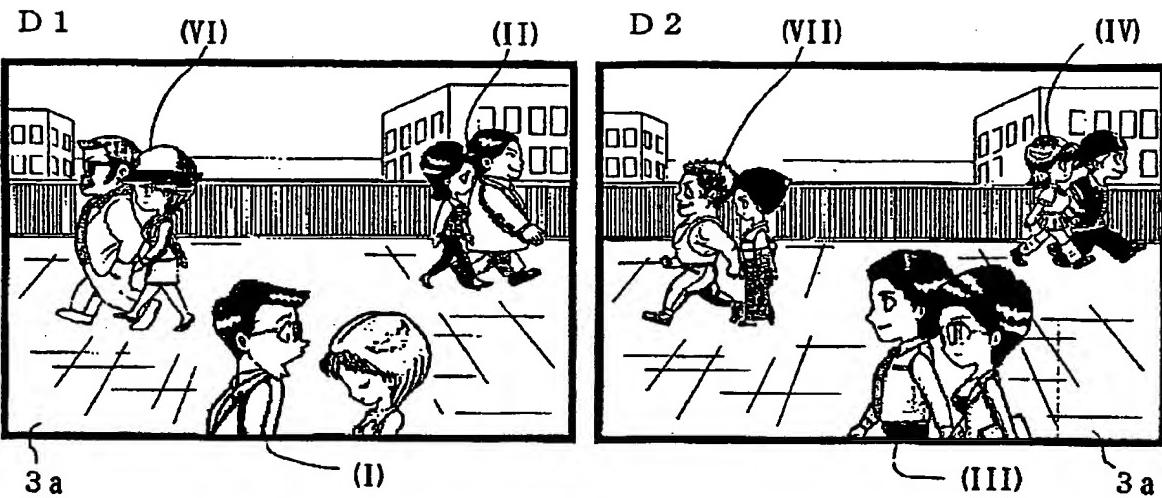
(VI)



(VII)



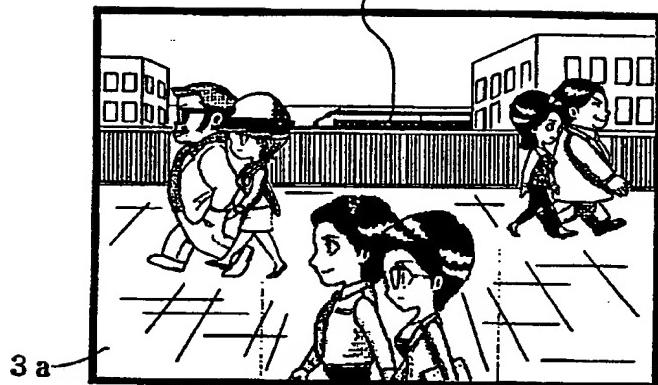
This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)

D 5

58



3 a

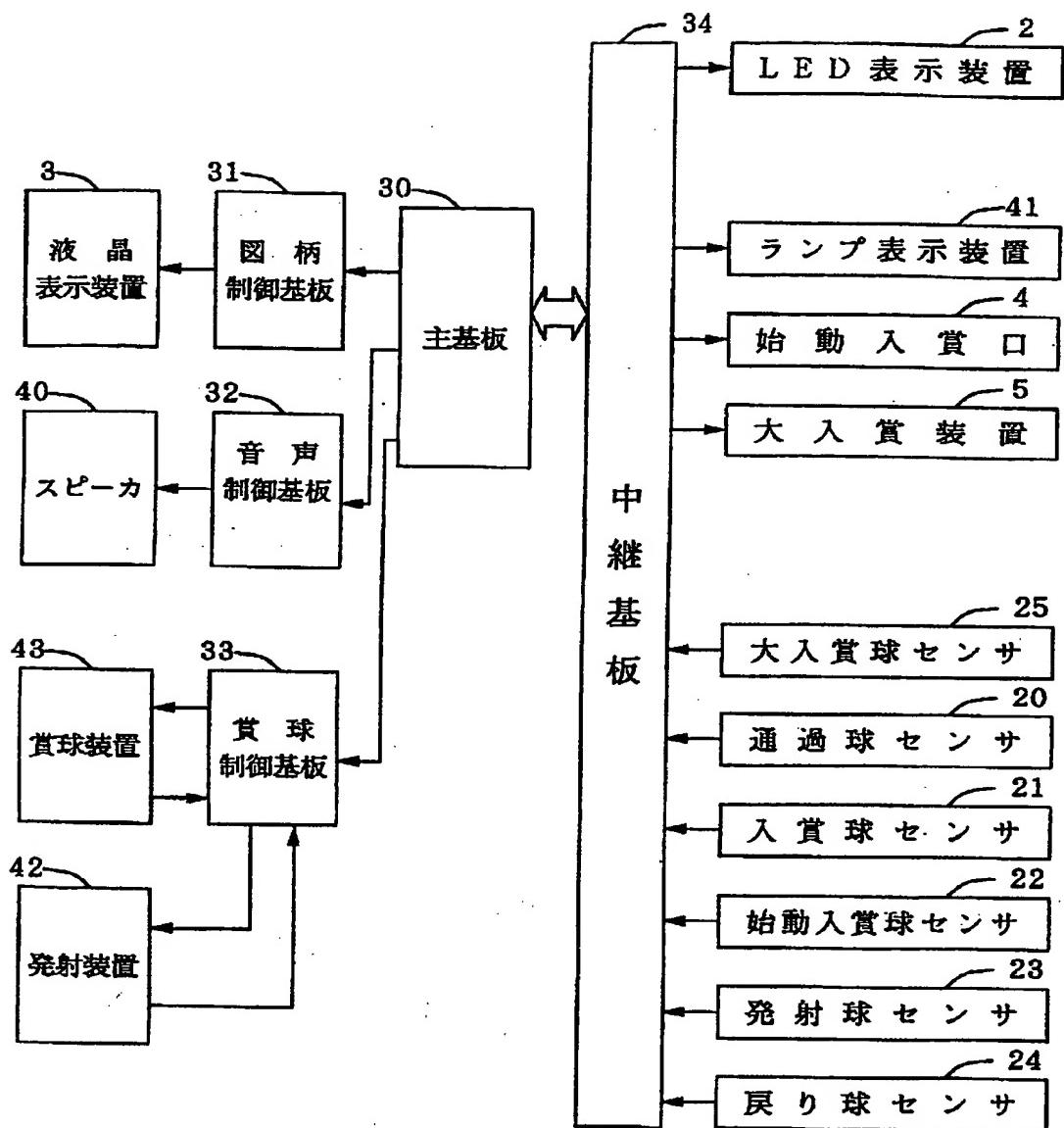
D 6

59

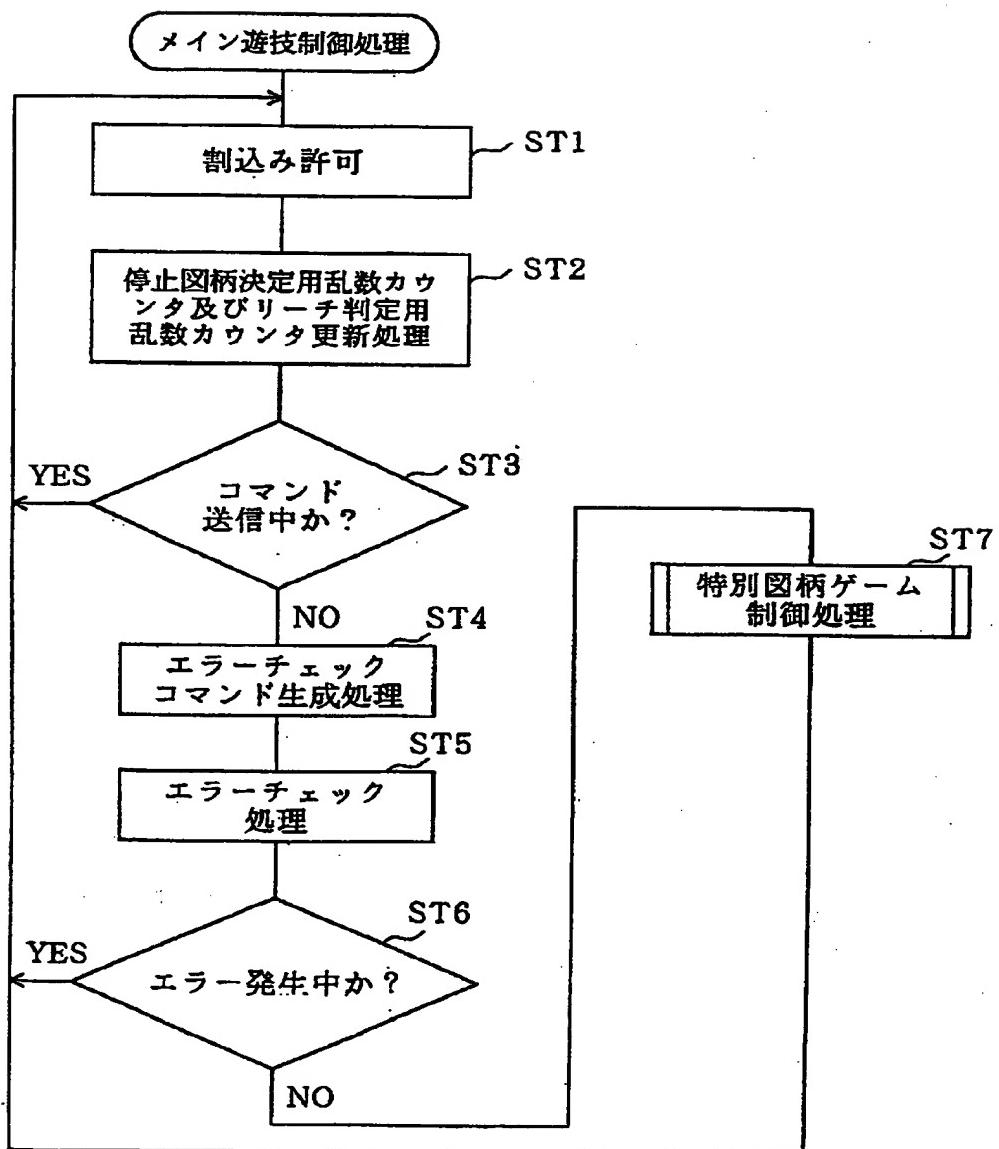


3 a

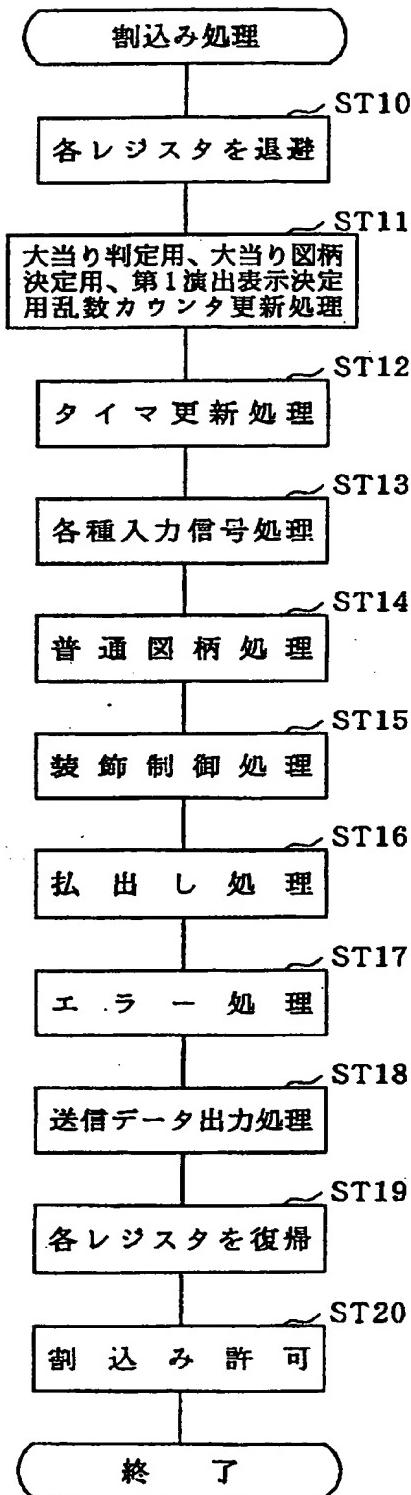
This Page Blank (uspto)



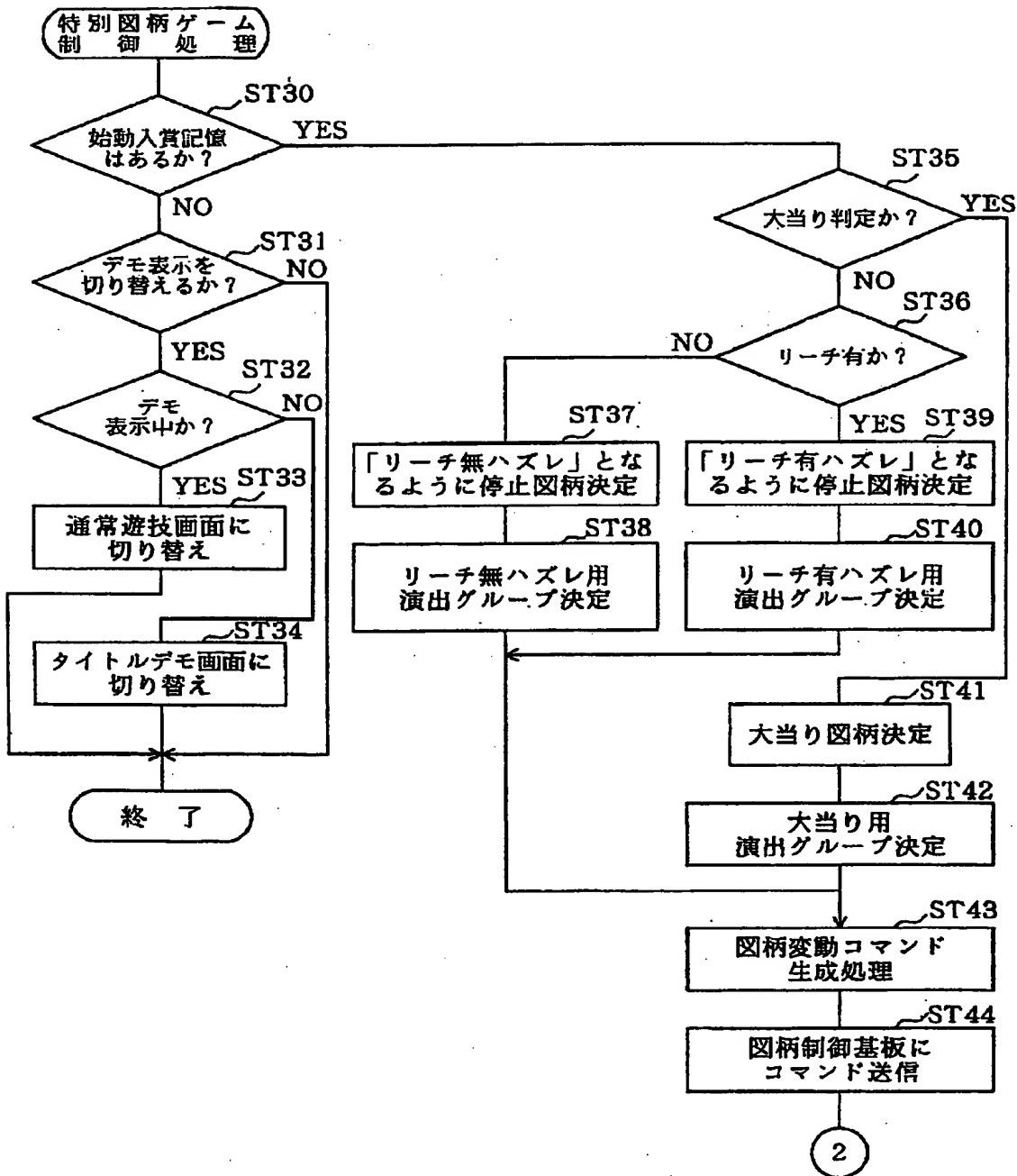
This Page Blank (uspto)



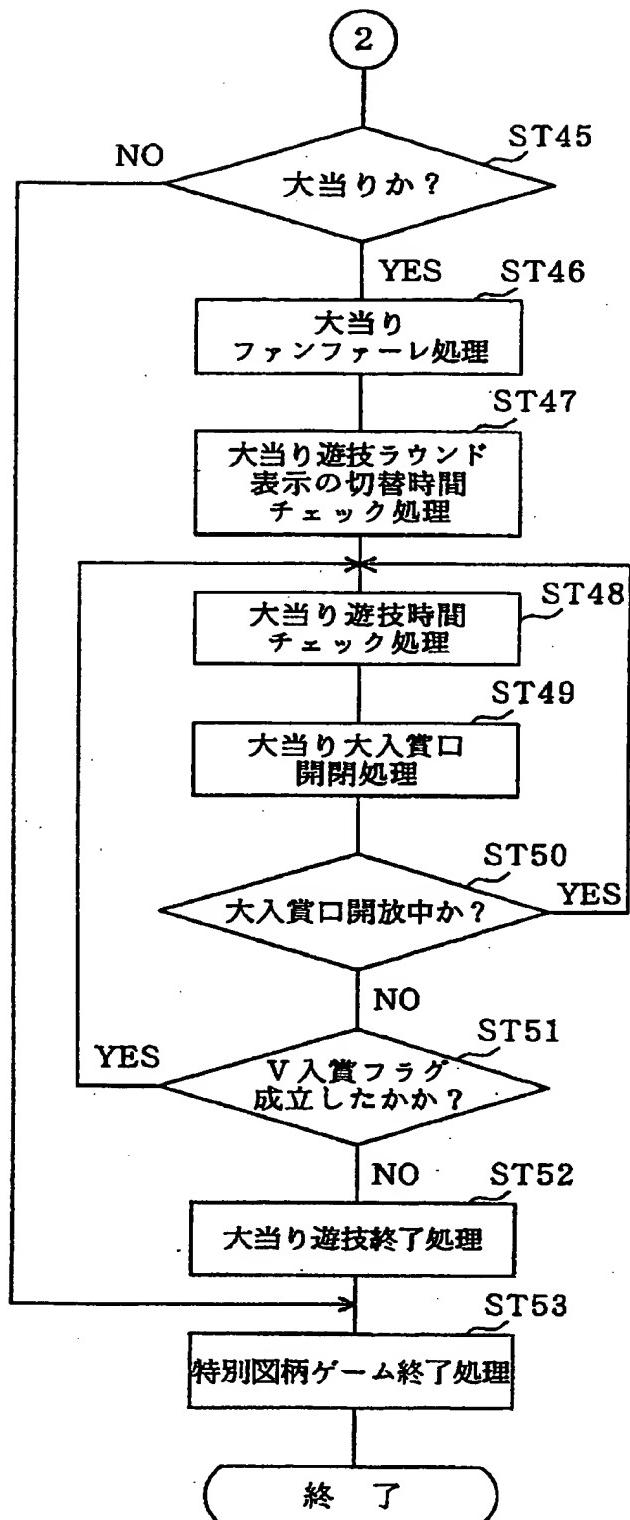
This Page Blank (uspto)



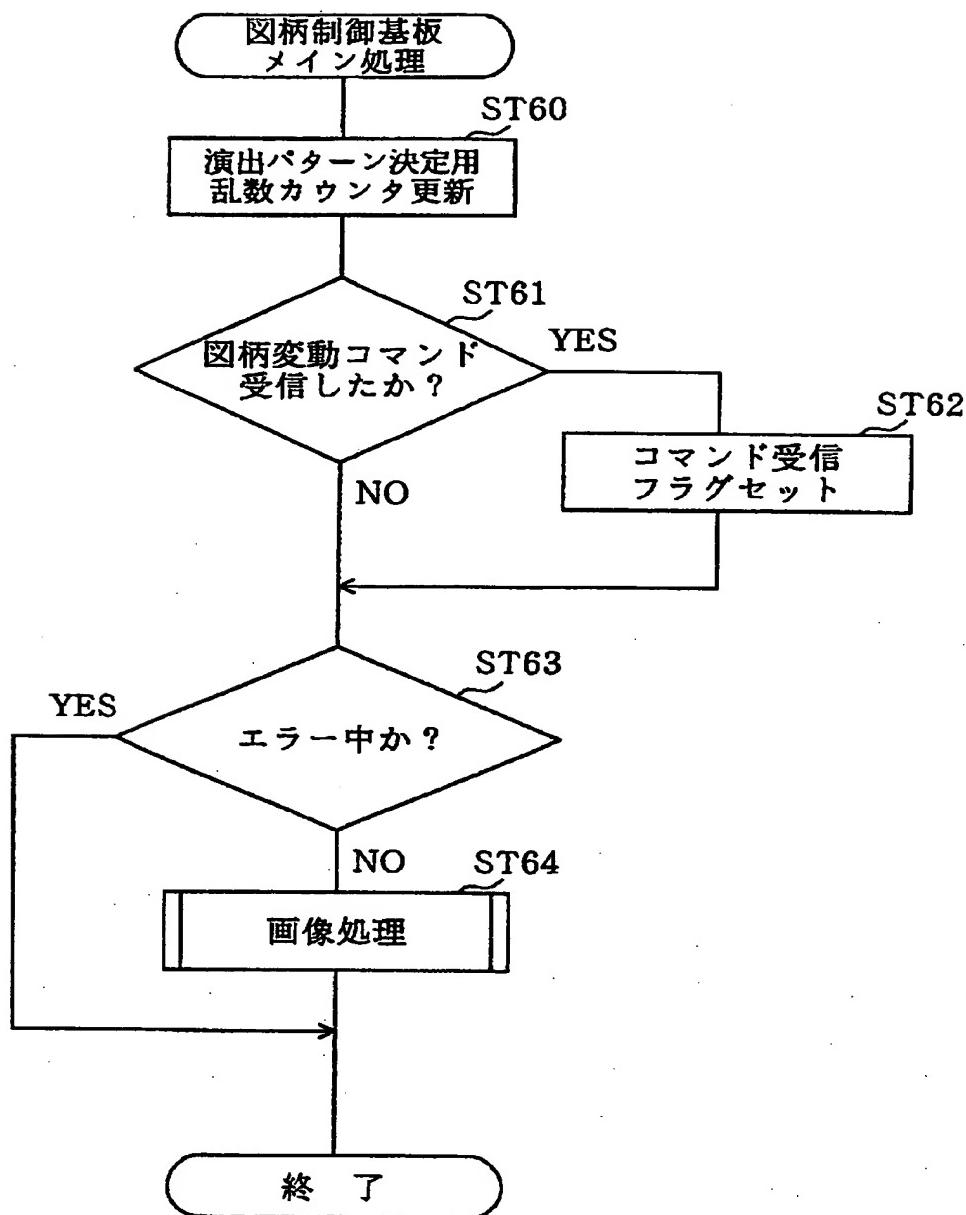
This Page Blank (uspto)



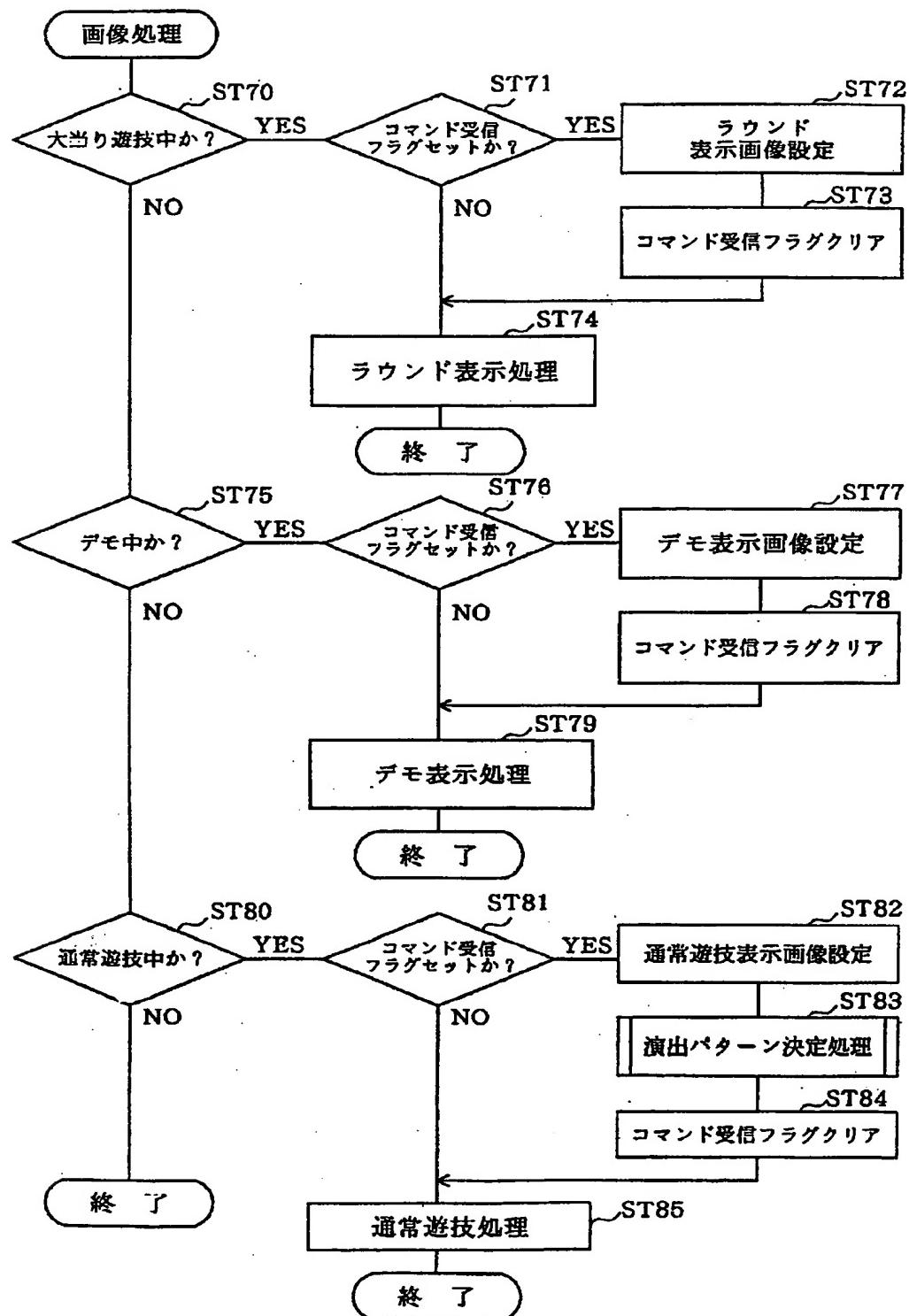
This Page Blank (uspto)



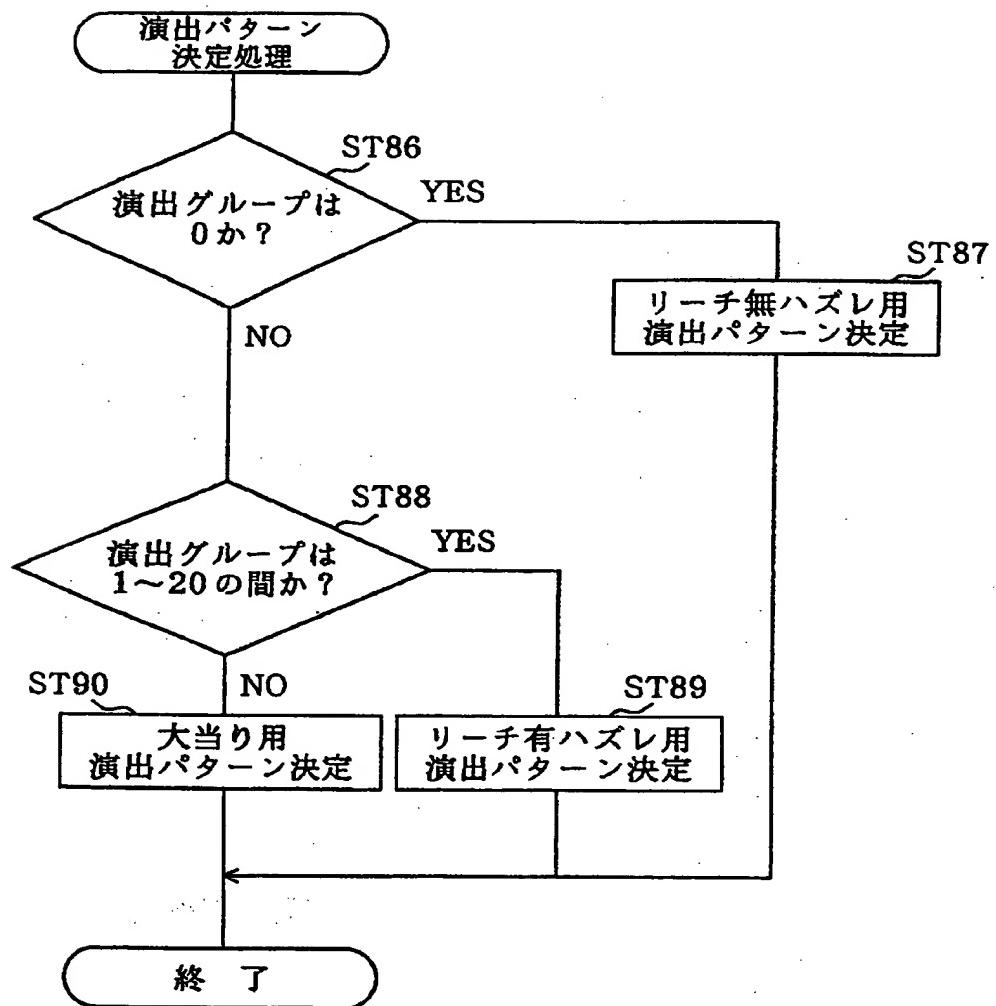
This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)



This Page Blank (uspto)

カウンタの種類	カウント値更新範囲
大当たり判定用乱数カウンタ	0~334
リーチ判定用乱数カウンタ	0~9
大当たり図柄決定用乱数カウンタ	0~11
演出グループ決定用乱数カウンタ	0~1023
左停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
中停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
右停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
演出パターン決定用乱数カウンタ	0~127

This Page Blank (uspto)

大当たり判定テーブル

大当たり判定用乱数の範囲	判定項目
7	当たり
0~6,8~324	ハズレ

This Page Blank (uspto)

大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄決定用 乱数の範囲	選択する大当たり図柄
0	1 - 1 - 1
1	2 - 2 - 2
2	3 - 3 - 3
3	4 - 4 - 4
4	5 - 5 - 5
5	6 - 6 - 6
6	7 - 7 - 7
7	8 - 8 - 8
8	9 - 9 - 9
9	(LOVE) カツヅル - (LOVE) カツヅル - (LOVE) カツヅル
10	53% - 53% - 53%
11	○ - ○ - ○

This Page Blank (uspto)

A. リーチ無ハズレ用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0～1023	演出グループ0

B. リーチ有ハズレ用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0～ 99	演出グループ1
100～ 149	演出グループ2
150～ 249	演出グループ3
250～ 349	演出グループ4
350～ 399	演出グループ5
400～ 459	演出グループ6
460～ 519	演出グループ7
520～ 559	演出グループ8
560～ 589	演出グループ9
590～ 619	演出グループ10
620～ 643	演出グループ11
644～ 663	演出グループ12
664～ 713	演出グループ13
714～ 773	演出グループ14
774～ 833	演出グループ15
834～ 893	演出グループ16
894～ 933	演出グループ17
934～ 973	演出グループ18
974～1003	演出グループ19
1004～1023	演出グループ20

C. 大当たり用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0～ 39	演出グループ21
40～ 59	演出グループ22
60～ 79	演出グループ24
80～ 99	演出グループ26
100～ 119	演出グループ28
120～ 219	演出グループ30
220～ 419	演出グループ32
420～ 459	演出グループ34
460～ 479	演出グループ36
480～ 499	演出グループ23
500～ 539	演出グループ25
540～ 559	演出グループ27
560～ 619	演出グループ29
620～ 719	演出グループ31
720～ 883	演出グループ33
884～ 953	演出グループ35
954～1023	演出グループ37

This Page Blank (uspto)

リーチ判定テーブル

リーチ判定用乱数の範囲	判定項目
0	リーチ有
1~9	リーチ無

This Page Blank (uspto)

左停止図柄決定テーブル

左図柄決定用 乱数の範囲	選択する 停止図柄
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	LOVE カタツムリ
10	ミスチ
11	ミスチ

中停止図柄決定テーブル

左図柄決定用 乱数の範囲	
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	LOVE カタツムリ
10	ミスチ
11	ミスチ

右停止図柄決定テーブル

左図柄決定用 乱数の範囲	
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	LOVE カタツムリ
10	ミスチ
11	ミスチ

This Page Blank (uspto)

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）

A

演出パターン	演出パターン決定用乱数範囲	背景	左キャラクタ				右キャラクタ			
			名前	表情	本音图标	セリフ	名前	表情	本音图标	セリフ
0	1 2	駅前	アリーナ	F2	H16	す、好きなんです	キヤー	F3	H04	ゴメンねタイブ！ やないの
	3 4	駅前	アリーナ	F3	H11	行こうよ	キヤー	F4	H16	いや～ よどどととととと
	5 5	駅前	アットドア	F3	H02	じろりしきくないか？	キヤー	F3	H17	ヤダ～ 今H？ はや
	6 6	駅前	アツクス	F2	H12	夜がさーひュー	キヤー	F4	H16	あなたとH待合でしょ
	7 7	駅前	テヅト	F3	H10	ヒユウか？	キヤー	F3	H16	今彼氏と話せして
	8 8	駅前	ブルー	F2	H03	行くか？	キヤー	F4	H19	オノチの人とは行かない
	9 9	駅前	ブルース	F3	H02	君をメロメロにしたい	キヤー	F4	H17	私は話すことない
	10 10	駅前	マーク	F2	H12	ましてえ～Dカツブあるやろ？	キヤー	F3	H18	あ～んエツチ！ バカ！
	11 11	駅前	マーカ	F2	H12	一緒にゴーゴー	キヤー	F4	H19	失礼ねあしたFカツブ
	12 12	海滨	アツクス	F2	H04	貸してよ	ジーン	F4	H16	歌の好み合わないもん！
	13 13	駅前	アツクス	F3	H16	ちよのハートをGET！	ジーン	F3	H07	絶対書きたい
	14 14	駅前	アツクス	F2	H02	うですかよ	ジーン	F4	H18	他をあつたとこあるよ
	15 15	駅前	テヅト	F2	H03	僕と食事一unden行こ	ジーン	F3	H19	今食事したまま仕事のよ
	16 16	駅前	テヅト	F3	H02	ビアガード	ジーン	F4	H20	困った仕事で見ないで
	17 17	駅前	ブルー	F2	H12	じろっ	ジーン	F4	H16	いやらしい目で見ないで
	18 18	駅前	ブルー	F3	H03	行こうか	ジーン	F3	H17	オノチのくせに！
	19 19	駅前	マーク	F2	H10	バキーン	ジーン	F3	H16	何の音かるわ…
	20 20	海滨	マーク	F2	H15	行かへんか？	ジーン	F3	H15	遠慮するわ…
	21 21	海滨	マーク	F3	H06	スマミナツケテHショウ	ジーン	F4	H07	貴方はムードがない人ね
										ごめんねタイブと違うの

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン 決定用乱数 乱数範囲	演出バターン 乱数幅	背景	左キャラクタ				右キャラクタ			
			名前	表情	本音	図柄	名前	表情	本音	図柄
0	21	駅前	ホア ボーリー	F2 F3	H10 H16	心のソコから君を愛してる 食事でも付合つてよ	アリー アリー	F3 F3	H10 H07	ゴメンね彼氏いるのよ これから彼氏とデートよ
	22	海浜	ホア ボーリー	F2 F3	H10 H10	僕と食事どうですか？	アリー アリー	F3 F3	H16 H16	やらしい目つきたらどうなの
	23	海浜	ホア ボーリー	F2 F2	H02 H09	一儲けしに行こーや 俺と付合つてやれよ	アリー アリー	F3 F4	H17 H08	今食事して働きなさい！
	24	海浜	ホア ボーリー	F2 F2	H13	静かな所で君と話したいな	アリー アリー	F2 F2	H16 H17	年下はバスなのは年下
	25	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H03	Dカツブあるやろ？	アリー アリー	F3 F4	H19 H08	パア～と騒ぎたい気分な
	26	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H02	わいりはパチプロなんやで	アリー アリー	F3 F4	H12 H07	あなたアソコはSサイズ
	27	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H13	スードル好キ好キデ～ス	アリー アリー	F3 F4	H08 H07	それがどうしたのよ
	28	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H02	スタミナツケテHショウ	アリー アリー	F3 F4	H12 H07	私はきらいで～す
	29	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H13	へるもんじやないだろ	アリ	F4	H20 H20	人前で恥ずかしいわね
	30	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H09	へるもんじやないだろ	アリ	F4	H16 H16	へるかもしれないやん！
	31	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H06	行こ～よ	アリ	F4	H17 H17	制服で行ける？
	32	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H09	一緒に行こ～よ	アリ	F3 F4	H16 H20	どこ見てんのバ～カ
	33	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H02	パチンどうや？	アリ	F3 F4	H16 H16	ごめんねダイエット中な
	34	駅前	ホア ボーリー	F3 F3	H03	なあんこつ最高やで	アリ	F4 F4	H16 H19	女子遠慮しどく…
	35	駅前	ホア ボーリー	F3 F3	H11	とスミナツケテHショウ	アリ	F4 F4	H16 H19	ギトギトキライ！
	36	駅前	ホア ボーリー	F3 F3	H03	一緒に行こ～よ	アリ	F4 F4	H16 H16	バ～カ勝手につければ
	37	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H09	パチンどうや？	アリ	F3 F4	H20 H16	
	38	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H04	なあんこつ最高やで	アリ	F3 F4	H16 H16	
	39	駅前	ホア ボーリー	F3 F3	H09	とスミナツケテHショウ	アリ	F4 F4	H16 H19	
	40	駅前	ホア ボーリー	F2 F2	H02		アリ	F4 F4	H16 H19	
	41	駅前	ホア ボーリー	F3 F3	H02		アリ	F4 F4	H16 H19	

This Page Blank (uspto)

C

演出パターン	演出決定用乱数範囲	背景	左キャラクタ			右キャラクタ		
			名前	表情	本音图标	名前	表情	本音图标
演出パターン	41	1	F2 F3	H03 H02	うまい店あるんだ ゲヘヘへ	F4 F3	H19 H17	今食事したばかりよ！ もてない男ってイヤうする
演出グループ	42	1	F2 F3	H03 H02	うまい店知ってるんだよ ぐふふ…	F4 F3	H18 H16	それ以上太ってどうぞ 下ゴロ見え見えなによ
	43	1	F2 F3	H03 H02	君かわいいね！	F4 F3	H18 H16	当然！私モデルよ
	44	1	F2 F3	H03 H02	イツヒッヒ	F4 F3	H07 H04	ヘンタイ
	45	1	F2 F3	H03 H02	好つきやでえ	F4 F3	H07 H08	あつち行つてよ 気安く声かけないでくれる
	46	1	F2 F3	H16 H15	わいと付合わへんか？	F4 F3	H08 H19	行かへん行かへん どこ見てんのスケベ！
	47	1	F2 F3	H16 H15	行かへんか？	F4 F3	H19	
	48	1	F2 F3	H16 H15				
	49	1	F2 F3	H13 H02				
	50	1	F2 F3	H13 H02				
	51	1	F2 F3	H11 H03				
	52	1	F2 F3	H11 H03	行こうよ	F4 F3	H16 H19	見てよ勤務中です！
	53	1	F2 F3	H11 H03	いたいんだよ	F4 F3	H19 H09	見てよ勤務中です！
	54	1	F2 F3	H12 H02	僕のマイクを握るかい	F4 F3	H09 H17	バ～カ！変態じやないの
	55	1	F2 F3	H02 H03	うまい店知つてるんだよ	F4 F3	H17 H17	あなた減量中でしょ！
	56	1	F2 F3	H03 H06	やれた食事どうですか？	F4 F3	H17 H07	気取ったた勤務中です！
	57	1	F2 F3	H03 H06	ヒューヒュに行こあげるよ	F4 F3	H15 H08	勤務中なの！
	58	1	F2 F3	H13 H03	一儲けに僕の愛行こあげるよ	F4 F3	H15 H04	飲み会の予定あるのよ
	59	1	F2 F3	H14 H04	君にチンマリ行こあげるよ	F4 F3	H20 H04	いらぬへタクソなくせに
	60	1	F2 F3	H14 H04	チノマジウム行こあげるよ	F4 F3	H16 H04	そんな誘いにはのらない？
	61	1	F2 F3	H04 H04	チードル好キ好キデ～ス	F4 F3	H19 H12	どこ見てんのよオ！
	62	1	F2 F3	H04 H04	チードル好キ好キデ～ス	F4 F3	H19 H12	困ったわまだ仕事あるのよ
	63	1	F2 F3	H04 H04				
	64	1	F2 F3	H04 H04				
	65	1	F2 F3	H04 H04				

This Page Blank (uspto)

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル (2)

A

演出グループ	演出パターン 決定用乱数	背景	左キャラクタ			右キャラクタ		
			名前	本音図柄	表情	名前	本音図柄	表情
0	66	駅前	ボア	F3	H03	ねえ一晩一緒にどう？	F3	H16
	67	駅前	ボア*	F3	H16	君、僕と付き合わないか？	F4	H04
	68	海浜	ボア*	F2	H03	でかい…	F2	H19
	69	海浜	ボア*	F2	H03	へるもんじやないだろ	F4	H20
	70	海浜	ブリー	F3	H02	よりも話が好きなんだよ	F3	H18
	71	海浜	ブリー	F2	H06	好きかい？	F4	H07
	72	前海	アレックス	F2	H12	一緒に歌わないか？	F3	H09
	73	前海	アレックス	F3	H03	じろじろ？	F4	H20
	74	前海	アット	F2	H12	一緒にどう？	F4	H16
	75	前海	アット	F2	H06	好きかい？	F4	H07
	76	駅前	ホール	F2	H12	遊ぼうよ	F4	H09
	77	駅前	ホール	F3	H02	今日安日でしょう？	F3	H20

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン 決定用乱数		背景	左キャラクタ			右キャラクタ				
演出パターン	乱数範囲		名前	表情	本音图标	セリフ	名前	表情	本音图标	セリフ
演出パターン	78	駅前	ホーフ	F2	H09	一緒にどう？	グーリア	F3	H12	今お腹いっぱいなのよ
	79	海	ホーフ	F3	H03	へるともんじやないだろ	ボーリア	F2	H20	まだの友達紹介してよ
	80	駅前	ホーフ	F2	H14	私と付合つてくださいか？	ボーリア	F3	H18	イヤよオシンチのくせに！
	81	駅前	ホーフ	F3	H03	カラオケ行かないか？	ボーリア	F4	H20	だから太るんだけつうの
	82	駅前	ホーフ	F3	H09	う今分はちょっとよ……	ボーリア	F4	H12	これをおたつてみてよ
	83	駅前	ホーフ	F2	H04	買つて！	ボーリア	F4	H20	他をあたつてみてる？
	84	駅前	ホーフ	F2	H05	ぐふふ…	ボーリア	F3	H17	あんたまつてしょバ～カ
	85	駅前	ホーフ	F2	H03	私がど付合つてくだけさい	アルクス	F2	H20	Hしらばういるんだ
	86	駅前	ホーフ	F3	H02	私はど付合つてくのよ	アルクス	F3	H17	ゴメン！俺達もう別れよう
	87	駅前	ホーフ	F2	H14	必ず付合つてくれよ	アルクス	F2	H04	私つて金がかかる女なによ
	88	駅前	ホーフ	F2	H15	ちよえと付合つて行くよ	アルクス	F3	H18	恥を知れ！
	89	駅前	ホーフ	F2	H14	ねえと付合つて行くよ	アルクス	F3	H17	まざけんなこのバス
	90	駅前	ホーフ	F3	H03	私がどちらつて買つて！	アルクス	F2	H04	僕にはこれきりにしだもん
	91	駅前	ホーフ	F2	H04	私はどちらつて買つて！	アルクス	F3	H18	彼氏とは待ち合わせてま～す？
	92	駅前	ホーフ	F2	H14	ねえと付合つて買つて！	アルクス	F2	H17	援交はわしがおまえに…？
	93	駅前	ホーフ	F2	H05	頼むかて！買つてや？	アルクス	F3	H16	何でわばかり！
	94	駅前	ホーフ	F2	H15	買はずなあちゃん！買つてや？	アルクス	F2	H17	それですますまいくせに！
	95	駅前	ホーフ	F2	H09	なあちゃんと遊ばへん	アルクス	F3	H18	制服でやお店に行けないよ？
	96	駅前	ホーフ	F3	H02	姉ちやん！買つてや？	アルクス	F2	H08	ホントにそれだけなの？
	97	駅前	ホーフ	F3	H02	何モシシマセンカ？	アルクス	F3	H20	
	98	駅前	ホーフ	F2	H05	オ茶緒二ドウ？	アルクス	F3		
	99	駅前	ホーフ	F3	H02	一食事ドウテスカ？	アルクス	F2		
	100	駅前	ホーフ	F2	H13		アルクス	F3		
	101	駅前	ホーフ	F3	H03		アルクス	F3		
	102	駅前	ホーフ	F3	H03		アルクス	F3		

This Page Blank (uspto)

C

演出パターン 決定用乱数		背景	左キャラクタ			右キャラクタ		
演出グループ	演出パターン		名前	表情	本音図柄	名前	表情	本音図柄
0	103	海浜	ボア*	F2	H03	サドラ	F3	H19
	104	駅前	ボア*	F2	H06	サドラ	F3	H07
	105	駅前	ボア*	F3	H02	サドラ	F4	H20
	106	駅前	サドラー	F2	H15	サドラ	F2	H17
	107	駅前	サドラー	F2	H09	サドラ	F3	H16
	108	駅前	アーリー	F2	H01	サドラ	F3	H16
	109	駅前	アーリー	F2	H09	サドラ	F3	H12
	110	駅前	アーリー	F3	H02	サドラ	F3	H20
	111	駅前	サド・ラ	F2	H14	サドラ	F2	H18
	112	駅前	サド・ラ	F2	H15	アックス	F2	H17
	113	駅前	サド・ラ	F2	H05	アックス	F3	H17
	114	駅前	サド・ラ	F3	H03	サドラ	F3	H18
	115	駅前	サド・ラ	F2	H12	サドラ	F3	H09
	116	駅前	サド・ラ	F2	H04	サドラ	F3	H20
	117	駅前	サド・ラ	F2	H05	テッド	F2	H17
	118	駅前	サド・ラ	F3	H12	サドラ	F3	H09
	119	駅前	サド・ラ	F2	H03	サドラ	F2	H20
	120	駅前	サド・ラ	F2	H15	ボール	F2	H16
	121	駅前	サド・ラ	F3	H01	サドラ	F3	H16
	122	駅前	サド・ラ	F3	H09	サドラ	F3	H08
	123	駅前	サド・ラ	F3	H13	サドラ	F3	H20
	124	駅前	サド・ラ	F2	H04	サドラ	F4	H16
	125	駅前	マーク	F2	H11	サドラ	F3	H18
	126	駅前	マーク	F3	H03	サドラ	F3	H20
	127	駅前	マーク	F2	H04	サドラ	F4	H20
	128	駅前	マーク	F3	H02	サドラ	F4	H20

This Page Blank (uspto)

リーチ有りハズレ用演出パターン決定テーブル（1）

※リーチの種類：超…超ラブラブリーチ，ホ…いきなりホテルリーチ，
デ…デートスポットリーチ，別…別彼リーチ

A

演出グループ	演出パターン	演出決定用乱数	背景前兆	左キャラクタ				右キャラクタ				リーチ突入時セリフ	リーチコース
				名前	表情	本音図柄	セリフ	名前	表情	本音図柄	セリフ		
1	129	0~127	128	駅前	アレックス	F3	H02	ちらつ	マーナ	F2	H14	ちょっとだけ なら……ね	いきなりホテル→ ホテル満室表示
2	130	0~127	128	海滨	アレックス	F2	H03	やらして	キヤー	F3	H16	しようがない なあ	いきなりホテル→ ホテル満室表示
3	131	0~127	128	海滨	ボーカル	F2	H01	僕の愛を全部 あげるよ	ソーネ	F2	H16	えつ？どうし よう…	いきなりホテル→ ホテル前で女帰る
4	132	0~63	64	海滨	リー	F2	H03	僕といいこと しない？	アン	F3	H16	あたしと何し たいの？	あん～辛抱たま らん
	133	64~127	64	海滨	ボーカル	F3	H02	行くか？	アン	F3	H20	先にイカない よな	あん～辛抱たま らん

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン	演出決定用乱数	乱数範囲	乱数幅	背景%	前兆	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時セリフ		リーチコース		
						名前	表情	本音	図柄	セリフ	名前	表情	本音	図柄
5 134	演出パターン	0~8	9	駅前	ポール	F2	H09	まいい店知つ てまるんだ事はどう い？僕ですか？	マ/-	F2	H09	ホント？どこ が高級な店に連 れてつ！その スゴイ！その 技見せてよ お金なら貸し ませんから？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る
135	9~17	9	駅前	アレックス	F2	H06	うまるんと食事はどう い？僕ですか？	ア/-	F2	H07	れでつてよ スゴイ！その 技見せてよ お金なら貸し ませんから？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
136	18~26	9	駅前	ブルース	F3	H13	わいのはパチブ ロなんやで パチンコ行か へんか？	アン	F2	H13	お金なんから？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
137	27~35	9	駅前	ブルース	F2	H04	ヘンか？	カル	F4	H20	いいけどどこ 行くの？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
138	36~44	9	海滨	テッド	F3	H12	どつか遊びに 行こ？	カル	F3	H09	えつ？あれつ てなあに？あれつ てなあに？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
139	45~53	9	駅前	ポール	F3	H02	あれやろ うぜ	キャシー	F2	H14	条件などな… 条件などな…	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
140	54~62	9	海滨	テッド	F2	H16	俺と付合つ くれよ	アン	F3	H04	条件などな… 条件などな…	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
141	63~71	9	海滨	ボブ	F3	H03	ねえ一晩一緒 にどう？	マサ	F2	H16	食事くらいな ら…	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
142	72~80	9	海滨	ポール	F3	H03	してえ～	マサ	F2	H16	大胆なお説い …	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
143	81~89	9	駅前	ラー	F2	H15	す、好きなん です	シンディ	F3	H05	まさか…結婚 を考えてる？	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
144	90~98	9	海滨	マーク	F3	H01	ヘイ！ ねえ一晩一緒 にどう？	カル	F3	H16	遊ぶって何を するのかしら オジン好いの やないの	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
145	99~107	9	海滨	ボブ	F2	H02	う！ ねえ一晩一緒 にどう？	グリア	F4	H20	遊ぶって何を するのかしら オジン好いの やないの	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
146	108~117	10	駅前	ブルース	F2	H05	何でも買うた る友でエ…	グリア	F3	H17	買って！買つ て！買つよ！	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	
147	118~127	10	駅前	ポール	F2	H14	友達など…	サドラ	F2	H18	大好きって！ 付合って！	デ	ラーム屋前で女 帰る ラームメン 屋前で女 帰る パチコ店前で女 帰る パチコ店前で女 帰る カラオケ店前で女 帰る いきなりホテ ル前で女帰る ホテル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で女 帰る いきなりホテ ル前で男帰る ホテル前で男帰 る	

This Page Blank (uspto)

C

演出パターン	演出ノバーン決定用乱数	背景	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時セリフ	リーチコース						
			名前	表情	名前	表情								
6	148	0~127	128	海浜	マーカー	F3	H03	ケヘヘ	キヤー	F3	H15	もうエッチ～	あのFカツブはオレのものさ	ホテル前で女帰る
7	149	0~42	43	海浜	アーリー	F2	H16	す、好きなん	ナード	F4	H04	じや何か誠意	いきなりホテル前→	
150	43~85	43	駅前	マーカー	F2	H02	ミート食事ドウ	アン	F2	H17	を見せてよ	レストラン前→		
151	86~127	42	海浜	マーカー	F2	H13	一緒にドウ？	マリー	F2	H08	を高いもの食べさせよ	ホテル満室屋前→		
8	152	0~25	26	海浜	ボブ	F3	H03	どこかで君と語りたいな	シゲー	F2	H17	ご飯が先だからね～	ホテル満室店前→	
153	26~51	26	海浜	ブルックス	F3	H10	前から好きだつたんだ	シゲー	F3	H16	いいけどまだ	ホテル満室表示		
154	52~77	26	海浜	ブルース	F3	H10	行かへんか？	カル	F3	H10	仕事が……	バー前→		
155	78~102	25	海浜	ブルース	F3	H16	わいと付合わへんか？	ジー	F3	H04	私は後からが好きよ	ホテル満室表示		
156	103~127	25	駅前	ボブ	F2	H09	一緒にどう？	アン	F3	H12	やるよ	バー前→		
9	157	0~42	43	駅前	アーリー	F2	H09	とんこつうま	シゲー	F2	H09	パンツ替えたとい	ホテル満室表示	
158	43~85	43	海浜	ボブ	F2	H03	おいしい焼鳥の店あるんだ	マード	F3	H19	よかっただ	バー前→		
159	86~127	42	海浜	ブルース	F2	H09	なあどうや？	シゲー	F2	H06	よどお腹	ホテル満室表示		
10	160	0~42	43	海浜	ブルース	F3	H09	中華食べに行	キヤー	F2	H06	うつけ	ラーメン屋前→	
161	43~85	43	海浜	ボブ	F2	H13	かへんか？	アン	F2	H08	股間がうずくせ	ホテル前で女帰る		
162	86~127	42	駅前	テッド	F2	H13	僕と遊ばない	シゲー	F2	H13	金足りるかなア	パチンコ店前→		
												…	ホテル前で女帰る	

This Page Blank (uspto)

リーチ有りハズレ用演出パターン決定テーブル (2)

※リーチの種類：超…超ラブリーチ、ホ…いきなりホテルリーチ、
デ…デートスポットリーチ、別…別彼リーチ

A

演出パターン 決定用乱数	演出パターン 乱数範囲	左キャラクタ				右キャラクタ				リーチ突入時 セリフ	リーチ種類※	リーチコース		
		名前	表情	本音	図柄	名前	表情	本音	図柄					
111	163	0~17	18	背景 % 前光	海浜	ボア'	F3	H15	君、僕と付合 わないか? 今夜暇かなあ ?	マリー-	F2	H17	どこまで食事 でもします? お腹すいちゃ つたわア言葉よ そん食事イと別れ 奥さんのホント? たなえ何か、 買つてエラカ のうがカラカラ 何をごちそう? してくれる?	リーチ前→ ホテル前を通り過ぎる バー前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる
112	170	0~31	32	背景 % 前光	海浜	ボア'	F3	H10	心のソコから 君を愛しがて大変 慰慰なんやで アナタハ私ノ 太陽デ~ス	マリー-	F3	H16	どこまで食事 でもします? お腹すいちゃ つたわア言葉よ そん食事イと別れ 奥さんのホント? たなえ何か、 買つてエラカ のうがカラカラ 何をごちそう? てくれる?	リーチ前→ ホテル前を通り過ぎる バー前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる
113	171	32~63	32	駅前	ボア'	F2	H02	うまるんだよ うまるんだよ てラーメン行か てカラオケ行か へんか?	サトーラ	F3	H19	どこまで食事 でもします? お腹すいちゃ つたわア言葉よ そん食事イと別れ 奥さんのホント? たなえ何か、 買つてエラカ のうがカラカラ 何をごちそう? てくれる?	リーチ前→ ホテル前を通り過ぎる バー前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる	
114	172	64~95	32	駅前	ボア'	F3	H03	カラオケ行か へんか?	キャシー	F4	H20	どこまで食事 でもします? お腹すいちゃ つたわア言葉よ そん食事イと別れ 奥さんのホント? たなえ何か、 買つてエラカ のうがカラカラ 何をごちそう? てくれる?	リーチ前→ ホテル前を通り過ぎる バー前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる	
115	173	96~127	32	海浜	ボール	F2	H12	行こうよ	カレン	F2	H12	どこまで食事 でもします? お腹すいちゃ つたわア言葉よ そん食事イと別れ 奥さんのホント? たなえ何か、 買つてエラカ のうがカラカラ 何をごちそう? てくれる?	リーチ前→ ホテル前を通り過ぎる バー前→ ホテル前を通り過ぎる レストラン前→ ホテル前を通り過ぎる 居酒屋前→ ホテル前を通り過ぎる	

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン	演出決定用乱数	背景 %	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時セリフ	チ種類※	リーチコース
			名前	表情	名前	表情			
演出グループ	乱数範囲	乱数範囲	名前	本音図柄	セリフ	名前	本音図柄	セリフ	ラームジン屋前→ホテル満室表示
演出パターン	乱数範囲	乱数範囲	ポール	F2 H02	うまい店知つてるんだよ	グリフア	F3 H17	ホントにおいしいのオ?	ラームジン屋前→ホテル満室表示
13 174	0~127	128	駅前	ポール	食事でもどうですか?	ジーン	F3 H15	食事くらいな股間がうずくぜ	レストラン→カラオケ店→ホテル満室表示
14 175	0~63	64	海滨	ポール	君かわいいね!	マーザ	F2 H01	ねえねえさうよか行こよ	レストラン→ホテル前で女帰る
176	64~127	64	駅前	テッド	僕と付合つてくだまみは枝豆で決まりませんか?	ジーン	F3 H01	パンツ替えたよよかで食事? どこかで食事? でもしまします?	レストラン→居酒屋→ラームジン屋→ホテル前で女帰る
15 177	0~42	43	駅前	アリー	海滨	ポール	F2 H11	でも唐揚げが一番よね	ラームジン屋→ホテル前で女帰る
178	43~85	43	アリー	F2 H16	海滨	アリー	F2 H11	飲茶っておいしくわよね	ホテル前で女帰る
179	86~127	42	アリー	F3 H09	行こうよ	カッシ	F3 H06	ちやんと練習 今夜こそ決めてやったの?	カラオケ店→ホテル前で女帰る
16 180	0~127	128	海滨	アッシュ	海滨	アッシュ	F2 H12	アシ F2 H12	アシー ベー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
17 181	0~31	32	アリー	F2 H02	す、好きなん	アリー	F2 H17	じやあじつか行く? もお酒	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
182	32~63	32	海滨	ポール	です、ホテル行かな	アリー	F3 H04	日本より気分ね	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
183	64~95	32	駅前	ブルース	い? わいと付合わ	アン	F2 H05	何から? 何から?	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
184	96~127	32	海滨	マーク	んか? ミート食事?	アン	F3 H18	好きだけど... 好きだから?	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
18 185	0~63	64	海滨	アッシュ	ドウ ヴィテスカ?	マーザ	F3 H18	食べ物の趣味	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
186	64~127	64	駅前	ボブ	僕と食事? ですか?	キティー	F2 H18	彼にならあげて おおっ! いける	アリー→ ベー→ ホテル前を通り過ぎる
					でよつても付き合つてよ			かも	

This Page Blank (uspto)

C

演出パター ン決定用乱数 乱数範囲	演出パター ン決定用乱数 乱数範囲	1 0 0 % 背景 前 兆	左キャラクタ			右キャラクタ			リーチ突入時 セリフ	リーチコース 種類 ※
			名前	表情	本音圖 柄	名前	表情	本音圖 柄		
19187	0~42	43	駅前	マージ	F2 H08	ドミー ト食事か? 行くか?	F3 H11	食事かあ……		別アレックス登場→マー アレックスと一緒に去る
188	43~85	43	海浜	テッド	F2 H12	そうね…スト レス発散ね	F2 H12	それなら食事 でもします?		別マーク登場→カジ マークと一緒に去る
189	86~127	42	駅前	ブルース	F3 H16	好っきやでえ	F2 H07	でもします?		別マーク登場→カジ マークと一緒に去る
20190	0~42	43	駅前	アレックス	F2 H16	君のハートを GET!	F2 H07	どつか行く? あのFカッブは		別ボブ登場→キヤー ボブと一緒に去る
191	43~85	43	海浜	テッド	F2 H10	飲みに行こう よ	F3 H16	ちょっとだけ なら……ね		別ラリー登場→ジーン ラリーと一緒に去る
192	86~127	42	海浜	アレックス	F2 H15	OKもちろん だよ…	F3 H17	今夜は一緒に いてね		別ラリー登場→ジーン ラリーと一緒に去る

This Page Blank (uspto)

大当たり用演出パターン決定テーブル (1)

※リーチの種類：超…超ラブラブリーチ，ホ…いきなりホテルリーチ，
デ…デートスポットリーチ，別…別彼リーチ A

演出グループ	演出パターン	演出決定用乱数	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時セリフ	リーチコース			
			背景	名前	表情	本音图标	名前	表情	本音图标	リーチコース	
21	193	0~63	新幹線	駅前	ホア	H14	俺に抱かれた	キシー	F2	それはこっち	超 ハート画面→
	194	64~127	64	海浜	ホア	F2	いんだろ しつかりくわ えてくれよな	キシー	F2	H16 うふ…いい わよ	超 ハート画面→
22	195	0~127	128	駅前	マーク	F3	H01 ヘイ一発ドウ	カル	F3	H01 私を絶対満足	ホ いきなりホテル→
	196	0~127	128	白犬	海浜	F3	H03 ディズカ?	マサ	F3	H16 させでね	ホ いきなりホテル→
24	197	0~127	128	電車	マーク	F3	H02 僕どいいこと	ジー	F3	H14 今夜は寝かさ	ホ いきなりホテル→
	198	0~127	128	新幹線	駅前	F3	H14 しない?	マサ	F4	H14 一発だけじや	ホ いきなりホテル→
26	199	0~127	128	駅前	ブルース	F3	H01 姉ちゃんわい	シティ	F3	H01 あんたまだまつ	ホ いきなりホテル→
	200	0~127	128	海浜	アレックス	F3	H03 と遊ばへん	アン	F3	H15 てよ	ホ いきなりホテル→
28	201	0~127	128	海浜	ホア	F3	H03 ねえ一晩一緒に	キシー	F2	H16 わよ	ホ いきなりホテル→
	202	0~25	26	駅前	アレックス	F2	H01 にどう?	キシー	F2	H01 私は後ろから	ホ いきなりホテル→
203	26~51	26	海浜	ブルース	F2	H16 つたんだ付き合	キシー	F2	H04 が好き…	ホ いきなりホテル→	
204	52~77	26	海浜	アレックス	F2	H10 わへんか?	マー	F3	H10 うふ…いい	ホ いきなりホテル→	
205	78~102	25	新幹線	駅前	ブルース	F3	H14 君のこどもつ	カル	F3	H14 どうぞ	ホ いきなりホテル→
206	103~127	25	駅前	ホール	ホア	F2	H02 スレヌレないの?	マサ	F2	H14 自分こそギン	ホ いきなりホテル→

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン 決定用乱数	演出グループ 乱数範囲	左キャラクタ				右キャラクタ				リーチ突入時 セリフ				リーチコース	
		背景 % 前兆	名前 表情	本音 図柄	セリフ	名前 表情	本音 図柄	セリフ	リーチ突入時 セリフ	種類※	テ	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN
30	207	0~12	13	駅前	ボア	F3	H01	君つってヤリマ ンまだつきて？	ゾーン	F4	H01	もう！失礼な 人ね！私も大好き！	デ	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN
	208	13~25	13	駅前	アレックス	F2	H01	君が好きだ	シディ	F2	H01	じや今夜ゆつ くり……ね	デ	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN
	209	26~38	13	駅前	アレックス	F2	H15	君のこともつ と知りたい	カレン	F2	H15	貴方もどつて もステキよ	デ	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN
	210	39~51	13	駅前	マーク	F2	H16	オー！ビュー ティフル	カレン	F2	H01	それつづな私でよ かねよ	デ	レスラン→ ホテルIN	レスラン→ ホテルIN
	211	52~64	13	駅前	ホール	F2	H15	君の味噌汁が 飲みたい	キャシー	F2	H05	それば！実はカ ラカラさいよ	デ	居酒屋→ホテルIN	居酒屋→ホテルIN
	212	65~77	13	新幹線	アリー	F2	H14	結婚を前提に 付き合つて	ゾーン	F2	H14	うん！他の女と どうぞ	デ	居酒屋→ホテルIN	居酒屋→ホテルIN
	213	78~90	13	海浜	アレックス	F2	H11	どかわかな のか？	マーク	F2	H11	男で好きよ	デ	カラオケ店→ ホテルIN	カラオケ店→ ホテルIN
	214	91~103	13	海浜	ブルース	F2	H03	好みのタイプ やでえ	シディ	F2	H15	男つら普段しょ 行	デ	パチンコ店→ ホテルIN	パチンコ店→ ホテルIN
	215	104~115	12	駅前	マーク	F2	H03	カラオケ行コ 行コ	マーク	F3	H20	昨日他でしょ 行つら	デ	ホテルIN	ホテルIN
	216	116~127	12	駅前	ブルース	F2	H13	いい機種知つ てしまつか？	マーク	F2	H13	ラブルでしょ！	デ	ホテルIN	ホテルIN
31	217	0~25	26	黄色電車	アット	F3	H15	今後暇かなあ れ	キャシー	F2	H05	何か買ってく れる？	テ	バ→ホテルIN	バ→ホテルIN
	218	26~51	26	駅前	アット	F3	H01	俺と付合って くれよ	マーク	F2	H01	フフフ…いい 坊や…	デ	パンツ替えた よかつた	パンツ替えた よかつた
	219	52~77	26	駅前	ボブ	F3	H15	君と一生過ご したいんだ	ゾーン	F2	H05	わきつど私いい 奥様になつて	デ	彼にならあげて も…	彼にならあげて も…
	220	78~102	25	黄色電車	アット	F2	H16	俺どいいこと しない？	マーク	F2	H01	いいことつ つて	デ	今日は安全日… デ	今日は安全日… デ
	221	103~127	25	海浜	アット	F3	H12	僕のマイクを 握るか？	アン	F2	H12	握つてしやぶ つちやうわ	デ	今日は安全日… デ	今日は安全日… デ

This Page Blank (uspto)

大当たり用演出パターン決定テーブル (2)

※リーチの種類：超ラブラブリーチ，ホ…いきなりホテルリーチ，
デ…デートスポーツトリーチ，別…別個リーチ

A

演出パターン	演出決定用乱数 乱数範囲	左キャラクタ				右キャラクタ				リーチ突入時 セリフ	リーチ種類 ※	リーチコース
		背景 0 % 前兆	名前 Fルース	本音 F3	図柄 H15	背景 1 0 % 前兆	名前 アツクス	本音 F3	図柄 H14	リーチ		
222	0~10	11	駅前	Fルース	F3	11	新幹線駅前	アツクス	F3	H15	関西の方つて 大好き！	バーバー→ ラブホテルIN
223	11~21	11	新幹線駅前	アツクス	F3	H14	今夜は君を帰 へんか？	マリー	F3	H14	やさしくして …ね	デラブホテルIN
224	22~32	11	駅前	マーク	F3	H03	さない アナタハ私ノ	ゾーン	F4	H18	そんな…うれ しいお言葉…	デラブホテルIN
225	33~43	11	新幹線駅前	ホール	F2	H14	太陽デ～ス おまえにメロ	アン	F2	H14	わいたしでいい の？	デラブホテルIN
226	44~55	12	駅前	ホール	F2	H15	メロ メロ君の夢を	マサ	F2	H15	そんなにあた しのことなどを…	デラブホテルIN
227	56~67	12	海滨	マリー	F2	H14	昨夜君の夢を みたよ	シティ	F3	H04	ヘア一はダメ よ！	デラブホテルIN
228	68~79	12	駅前	マーク	F2	H06	くだり ギヨスカ？	キティー	F2	H07	一緒に臭い関 係になる？	デラブメン屋→ ラブメン屋IN
229	80~91	12	海滨	ホール	F2	H09	僕と食事どう ですか？	シティ	F2	H06	お腹によ いわよ	デラブメン屋→ ラブメン屋IN
230	92~103	12	海滨	アーレス	F3	H06	いつものアノ 店行かへん	シティ	F3	H06	いいわオケBO Xで食べべよう	カラオケ店→ ラブメンコ店IN
231	104~115	12	駅前	マーク	F2	H09	ヌードル好キ 好キデ～ス	アン	F2	H12	カラオケBO Xで稼ぎこな みに行こ	カラオケ店→ ラブメンコ店IN
232	116~127	12	海滨	アーレス	F2	H13	わいんやで 口なんやで	ゾーン	F2	H08	ラブホテルIN	

This Page Blank (uspto)

B

演出パターン 演出グループ	演出パターン 決定用乱数 乱数範囲	1 0 % 前兆	背景	左キャラクタ		右キャラクタ		本音図柄	表情	名前	セリフ	F3	H16	しつかり私を抱きしめて…	リーチ突入時セリフ	チ種類※	リーチコース
				名前	表情	名前	表情										
33	233	0~13	14	海浜	アレックス	F3	H10	今夜は君を離さない、結婚を前提に付合つてねえ食事でもどう？	アソ	カレン	F3	H01	抱え～？結婚…	今日は安全日…	デ	バブホテルIN	
	234	14~27	14	駅前	ラリー	F2	H01	いい店あるの金足りるかな？	アソ	カレン	F3	H11	いい店あるの金足りるかな？	彼にならあげて…	デ	ラブホテルIN	
	235	28~41	14	駅前	ポール	F2	H08	上行く？	アソ	カレン	F2	H06	いいわね行きましょ！	も…	デ	ラブホテルIN	
	236	42~55	14	白犬	アレックス	F2	H09	いいわね行きましょ！	アソ	ジーン	F2	H06	誕生日だから？	金足りるかな？	デ	ラブホテルIN	
	237	56~69	14	駅前	ラリー	F2	H02	付合うわよ！	アソ	マリー	F2	H18	付合うわよ！	絶対モノにする	デ	ラブホテルIN	
	238	70~83	14	駅前	ポール	F3	H02	付合うわよ！	アソ	マーザ	F2	H19	付合うわよ！	おおっ！いける	デ	ラブホテルIN	
	239	84~97	14	駅前	マーク	F2	H09	食べるわよね！	アソ	カレン	F2	H09	食べるわよね！	腰間がうずくぜ	デ	ラブホテルIN	
	240	98~112	15	茶犬	アレックス	F2	H12	好キデソニン歌おうよ！	アソ	マリー	F2	H12	好キデソニン歌おうよ！	おおっ！いける	デ	ラブホテルIN	
	241	113~127	15	駅前	テッド	F3	H16	マブイじやん！	アソ	カレン	F3	H01	マブイじやん！	おおっ！いける	デ	ラブホテルIN	
	242	0~127	128	海浜	テッド	F2	H02	飯おごってやるぜ	アソ	ジーン	F2	H18	超うれしい～	金足りるかな？	デ	ラブホテルIN	
	34	243	0~31	32	海浜	アレックス	F3	H01	君のハートをGET！	アソ	マリー	F2	H16	大丈夫？リカーンでいいよ	絶対モノにする	デ	ラブホテルIN
	244	32~63	32	駅前	アレックス	F3	H02	バキーン	アソ	マリー	F3	H14	ハートだけ	おおっ！いける	デ	ラブホテルIN	
	245	64~95	32	駅前	ラリー	F2	H15	す、好きなんです、今夜暖かなか	アソ	マーザ	F2	H15	…エッ…チ…	おあ～辛抱たまらん	デ	ラブホテルIN	
	246	96~127	32	新幹線	アレックス	F3	H14	今夜暖かなか	アソ	シンドイ	F3	H14	コスプレ好きなんだから…	今夜そこ決めてやる	デ	ラブホテルIN	

This Page Blank (uspto)

C

演出パタン 演出用乱数 決定用乱数	演出パター ン	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時 セリフ	リーチコース ※
		背景 % 前光	名前 表情	本音 図柄	セリフ		
36	247	0~63	64	駅前	ホア*	F2	H15 俺に抱かれた いんだろう アナタイクラ デスカ?
	248	64~127	64	海滨	マク	F3	H02 そんなんに安く はないわよ
37	249	0~31	32	海滨	ホア*	F2	H12 そりだよ君が 好きなんだ 君のすべてが 欲しいよ
	250	32~63	32	駅前	ホール	F2	H16 私も貴方を知 りたい
	251	64~95	32	海滨	ホア*	F3	H14 握○交○しな い?
	252	96~127	32	駅前	テツ	F2	H15 俺と付合って くれよ

演出パ ターン 演出用乱数 決定用乱数	演出パ ターン 演出用乱数 決定用乱数	左キャラクタ		右キャラクタ		リーチ突入時 セリフ	リーチコース ※
		背景 % 前光	名前 表情	本音 図柄	セリフ		
36	247	0~63	64	駅前	ホア*	F2	H15 俺に抱かれた いんだろう アナタイクラ デスカ?
	248	64~127	64	海滨	マク	F3	H20 そんなんに安く はないわよ
37	249	0~31	32	海滨	ホア*	F2	H09 奥さんと別れ たのホント? 彼にならあげて も…
	250	32~63	32	駅前	ホール	F2	H07 私も貴方を知 りたい
	251	64~95	32	海滨	ホア*	F3	H04 フフッどうし よううかな あん
	252	96~127	32	駅前	テツ	F2	H15 わたしでいい の? 今夜こそ決めて やる

This Page Blank (uspto)

通常ゲームにおける男性キャラクタの表情一覧

キャラクター名	基本表情		セリフを表示する際の表情 F3	はずれの際の表情 F4
	F1	F2		
ボブ				
ラリー				
アレックス				
テッド				
ポール				
ブルース				
マーク				

This Page Blank (uspto)

通常ゲームにおける女性キャラクタの表情一覧

キャラクター名	基本表情		セリフを表示する際の表情	
	F1	F2	F3	F4
キャシー				
ジーン				
マリー				
アン				
マーサ				
シンディ				
カレン				
グロリア				
サン德拉				

This Page Blank (uspto)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP00/05693

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F7/02

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F7/02

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
 Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2000
 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2000 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2000

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP, 11-192351, A (Taiyo Elec Co., Ltd.), 21 July, 1999 (21.07.99), Full text; Figs. 1 to 27 Full text; Figs. 1 to 27 (Family: none)	1-7, 9, 10 8, 11-17
Y	JP, 10-127877, A (Sophia Co., Ltd.), 19 May, 1998 (19.05.98), Full text; Figs. 1 to 19 (Family: none)	8, 12-17
Y	JP, 8-117408, A (Sammy Ind. Co., Ltd.), 14 May, 1996 (14.05.96), Par. No. [0022] (Family: none)	16

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

"A"	Special categories of cited documents: document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"T"	later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"E"	earlier document but published on or after the international filing date	"X"	document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"L"	document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"Y"	document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"O"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"&"	document member of the same patent family
"P"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed		

Date of the actual completion of the international search
07 December, 2000 (07.12.00)Date of mailing of the international search report
19 December, 2000 (19.12.00)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

This Page Blank (uspto)

A. 発明の属する分野の分類(国際特許分類(IPC))

Int. C1' A63F7/02

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料(国際特許分類(IPC))

Int. C1' A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922年-1996年
日本国公開実用新案公報	1971年-2000年
日本国登録実用新案公報	1994年-2000年
日本国実用新案登録公報	1996年-2000年

国際調査で使用した電子データベース(データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP, 11-192351, A (タイヨーエレック株式会社) 21. 7月. 1999 (21. 07. 99) 全文, 第1-27図	1-7, 9, 10
Y	全文, 第1-27図 (ファミリーなし)	8, 11-17
Y	JP, 10-127877, A (株式会社ソフィア) 19. 5月. 1998 (19. 05. 98) 全文, 第1-19図 (ファミリーなし)	8, 12-17

 C欄の続きにも文献が列挙されている。 パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

- 「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
- 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
- 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献(理由を付す)
- 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
- 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

- 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
- 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
- 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
- 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

07. 12. 00

国際調査報告の発送日

19.12.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官(権限のある職員)

土屋 保光

2N 9233



電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, 8-117408, A (サミー工業株式会社) 14. 5月. 1996 (14. 05. 96) 段落番号【0022】 (ファミリーなし)	16